Vault-Tec Lab

JOURNAL

82 sheets • 164 pages
5-3/8 in. x 8 in.

Property of
VAULT-TEC LAB

INSTALLATIONSANLEITUNG 4

INTERFACE 5

HAUPTMENÜ 6

EIN NEUES SPIEL STARTEN 6

VORGEGEBENE FIGUREN 8
Vorgegebene Figuren modifizieren 8

EINE FIGUR ERSTELLEN 9
So erschaffen Sie Ihre Figur 9
Konzept der Figur 9
Hauptstatistiken 10
Abgeleitete Statistiken 11
Eigenschaften 12
Kernfertigkeiten 13
Name, Alter und Geschlecht 14
Figur fertigstellen 14

HAUPTSPIELBILDSCHIRM 16

AKTIONSCURSOR 16

BEWEGUNGSCURSOR 17
Gehen 17
Laufen 17

BEFEHLSCURSOR 18
Aktionssymbole 18

INTERFACE-LEISTE 20

KÖNNEN-LISTE 23

INVENTAR 24
Cursor 24
Mehrere Objekte verschieben oder ablegen 25
Inventarbildschirm 25
Andere Inventaraktionen 27

FIGUREN 28
Grundinfo und Statistiken 28
Trefferpunkte und Gesundheitsangaben 29
Fähigkeiten 30
Extras, Karma & Opfer 30

Informationskarte 31

DER HEILIGE ROBCO PIPBOY 2000 31
Funktionen des PIPBoy 2000 32
Uhr und Kalender 32
Status 32
Kartenansicht 33
Archive 33
Schließen 33

KARTEN 33
Weltkarte 33
Reisen auf der Weltkarte 34
Zufallsbegegnungen 34
Stadtplan 35
Kartenansicht 35

CGF-INTERAKTIONEN 36

DIALOGE 36
Plaudern 36
Erweiterter Dialog 37

TAUSCHEN 38
Preisfaktoren 39

TRUPPGENOSSEN 39
Inventar der Truppgenossen 40
Kampfsteuerung für Truppgenossen 40

OPTIONEN 42
Spiel speichern 42
Spiel laden 43
Einstellungen 43

FIGURENÜBERSICHT 47

EXTRAS 48

ERFAHRUNG 48
Fähigkeitspunkte 50
Fähigkeitspunkte ausgeben 50

KAMPF 51

LEBENSWICHTIGES 52

KAMPFBEGINN 52

ZIELE 52

AKTIONSPUNKTE 54
Kampfaktionen 54
Bewegung 54
Angriff 54
Inventar 55
Andere Aktionen 55

TREFFERCHANCEN 55

DISTANZWAFFEN 57
Waffenmodi 57

NAHKAMPFWAFFEN & UNBEWAFFNETER KAMPF 58

ZIELSCHÜSSE 59

SCHADEN 60

PANZERUNG 62

KAMPFENDE 63
Sieg im Gefecht
und Plünderung der Toten 63

ANHANG 1: Spielanleitung 65

ANHANG 2: Mitarbeiter 67

ANHANG 3: Technische Unterstützung 71

ANHANG 4: Garantie 73

ANHANG 5: World Wide Web Site 75

ANHANG 6: Schnelltasten 76

INSTALLATION

Wir danken Ihnen, daß Sie unser Spiel gekauft haben - *Fallout 2*: Ein Rollenspiel von Interplay Productions, das in der Atomwüste spielt. Sie brechen nun in eine Welt von Mutanten, Radioaktivität, großen Gewehren und Vakuumschläuchen auf. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen können, müssen Sie *Fallout 2* auf Ihrem Computer installieren und ein ganz einfaches Installationsverfahren ausführen.

Dies sind die Grundvoraussetzungen zum Betreiben des Spielprogramms:

* IBM oder zu 100% kompatibler Pentium™90 mit 16 MB RAM
* Windows® 95/98/NT mit DirectX 3.0a oder höher
* DirectX-kompatible SVGA-Karte
* 4X CD-ROM-Laufwerk
* 100% kompatible Microsoft-Maus
* DirectX-geprüfte Soundkarte

WIN95/98/NT INSTALLATIONSANLEITUNG

Zur Installation muß DirectX installiert werden. Befolgen Sie diese Schritte zur Installation der Win95/98/NT-Version von *Fallout 2*:

(1) Legen Sie die *Fallout 2* CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

(2) Wenn Sie *Autoplay* aktiviert haben, erscheint daraufhin ein Autoplay-Menü.Klicken Sie auf die Schaltfläche *Install* (Installieren).

(3) Wenn Sie *Autoplay* nicht aktiviert haben, öffnen Sie die CD-ROM, und doppelklicken Sie auf das Symbol SETUP.

(4) Möglicherweise müssen Sie DirectX 3.0a oder höher installieren. Sie können dies vom Menü *Autoplay* aus tun oder DXSETUP.EXE aus dem DirectX-Verzeichnis auf der CD-ROM ausführen.

INTERFACE

Hauptmenü

Wenn Sie *Fallout 2* starten, sehen Sie nach dem Einleitungsfilm das Hauptmenü.
Wählen Sie unter den folgenden Optionen:

INTRO - Spielen Sie den Einleitungsfilm noch einmal ab. Damit versetzen Sie Ihre Freunde in Erstaunen.

NEUES SPIEL - Starten Sie ein neues Spiel. Erstellen Sie eine Figur oder wählen Sie eine vorgegebene Figur aus, und spielen Sie *Fallout 2* wieder ganz von vorn.

SPIEL LADEN - Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Bildschirm *Spiel laden*, wo Sie eins Ihren bereits gespeicherten Spiele wählen können.

MITARBEITER - Über diese Schaltfläche rufen Sie eine Liste all der netten Leute auf, die *Fallout 2* für Sie entwickelt und dabei immer nur an Ihr Vergnügen gedacht haben!

BEENDEN - Mit dieser Schaltfläche kehren Sie zu Ihrem Betriebssystem zurückkehren. Sie werden nicht aufgefordert, das Klicken auf diese Schaltfläche zu bestätigen.

Auf dem Hauptmenübildschirm befindet sich außerdem die Versionsnummer des Spiels. Sehen Sie auf der Interplay-Website nach, welche die neueste Version ist.

Ein neues Spiel starten

Wenn Sie *Fallout 2* zum ersten Mal spielen, müssen Sie ein neues Spiel beginnen. Dadurch können Sie mit einer neuen Figur am Anfang der Geschichte beginnen. Eine Figur repräsentiert Sie, den Spieler, in der Geschichte. Die Figur ist Ihr Alter Ego, befolgt Ihre Befehle und nimmt die Konsequenzen dieser Handlungen in Kauf. Ihre Figur ist also der allerwichtigste Faktor des Spiels, und Sie sollten sich genügend Zeit für die Auswahl nehmen. Die Entscheidung bezüglich Ihrer Figur ist die wichtigste Entscheidung, die Sie beim Start des Spiels treffen müssen.

Sie können sich auf zwei Arten für eine Figur entscheiden: Wählen Sie eine vorgegebene Figur aus, oder erstellen Sie Ihre eigene Figur.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Beide haben Vor- und Nachteile; die Wahl liegt bei Ihnen.

Wenn Sie auf *NEUES SPIEL* im Hauptmenü klicken, sehen Sie den Figurenauswahlbildschirm. Dieser Bildschirm zeigt immer eine der drei vorgegebenen Figuren. Zusätzlich zu einer Abbildung der vorgegebenen Figur, sehen Sie eine kurze Zusammenfassung ihrer Hauptstatistiken und ihre Biographie. Auf diesem Bildschirm stehen Ihnen vier Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung.

NEUE FIGUR - Sie gehen unmittelbar zum Figurenerstellungsbildschirm; starten Sie das Spiel nicht, ehe Sie dort fertig sind. Dadurch erlangen Sie im Prinzip vollständige Kontrolle über Ihre Figur, aber es dauert etwas länger, bevor Sie mit dem Spiel beginnen können. Manche Spieler möchten das Spiel mit einer vorgegebenen Figur zunächst ein wenig untersuchen, danach erneut starten und dann erst ihre eigene Figur erstellen. Spieler mit mehr Erfahrung können sofort zum Figuren-erstellungsbildschirm gehen. Damit macht die Auswahl Ihrer Figur erst richtig Spaß. Auf Seite 9 finden Sie Informationen über den Figurenerstellungsbildschirm.

FIGUR AUSWÄHLEN - Verwenden Sie die derzeit markierte vorgegebene Figur, und starten Sie das Spiel sofort. Dadurch gelangen Sie in der kürzesten Zeit zum Spiel. Anfängern möchten wir diese Möglichkeit empfehlen. Auf Seite 8 finden Sie eine kurze Biographie der vorgegebenen Figuren.

FIGUR MODIFIZIEREN - Verwenden Sie die derzeit markierte vorgegebene Figur, und gehen Sie zum Figurenerstellungsbildschirm. Dies ist ein Kompromiß zwischen *NEUE FIGUR* und *FIGUR WÄHLEN*. Auf dem Figurenerstellungsbildschirm sehen Sie die Statistiken und Fertigkeiten der vorgegebenen Figur. Sie können nun diese Figur Ihren eigenen ruchlosen Absichten entsprechend ändern.

ABBRECHEN - Zurück zum Hauptmenü, ohne ein neues Spiel zu beginnen oder eine Figur auszuwählen.

Vorgegebene Figuren

Wenn Sie so schnell wie möglich zum Spiel kommen möchten, beginnen Sie hier. Wählen Sie eine der drei vorgegebenen Figuren, und stürzen Sie sich mitten in das Geschehen. Manche Spieler möchten vielleicht das Spiel einfach eine Weile auf sich einwirken lassen, ehe sie ihre eigene Figur erstellen, andere wollen das ganze Spiel mit einer beliebigen Figur durchspielen. Alle drei Figuren können das *Fallout 2* –Abenteuer abschließen. Wählen Sie die Figur, die Ihnen am besten gefällt, und schon geht das Spiel los!

Mingan

Mingan ist ein Dieb. Spieler, die gerne umherschleichen und Sachen von anderen Figuren "leihen", sollten Mingan wählen.

Chitsa

Chitsa ist ein Diplomatin. Wenn Sie mit Menschen reden und ihnen so viele Informationen wie möglich abringen wollen, ohne dauernd Gewalt gebrauchen zu müssen, sollten Sie Chitsa wählen.

Narg

Narg ist ein Barbarenkämpfer. Wenn Sie möglichst viel Schaden anrichten wollen, wählen Sie Narg.

Vorgegebene Figuren modifizieren

Eine der Optionen im Hauptmenü ist FIGUR MODIFIZIEREN. Diese Option erlaubt Ihnen, die Statistiken der derzeit markierten Figur auf dem Figurenerstellungsbildschirm zu laden.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Eine Figur erstellen

Die andere Option ist das Erstellen Ihrer eigenen Figur von Grund auf. Auf dem Figurenerstellungsbildschirm treffen Sie Entscheidungen darüber, wie Ihre Figur das Spiel beginnt.
Weitere Informationen über die Fähigkeiten der Figuren finden Sie im Kapitel *Figuren* und auf den folgenden Seiten:

Hauptstatistiken	Seite 10
Abgeleitete Statistiken	Seite 11
Spezialkenntnisse	Seite 12
Eigenschaften	Seite 13

Sie können auch jedes Element auf dem Figurenbildschirm anklicken, um mehr Informationen von der Informationskarte unten rechts auf dem Bildschirm abzurufen.

So erschaffen Sie Ihre Figur

Am einfachsten erstellen Sie Ihre Figur, indem Sie einige einfache Schritte befolgen.

1. Denken Sie sich ein Konzept für Ihre Figur aus.
2. Wählen Sie die Hauptstatistiken aus.
3. Wählen Sie bis zu zwei Eigenschaften aus.
4. Wählen Sie drei Spezialkenntnisse.
5. Bestimmen Sie das Geschlecht Ihrer Figur.
6. Passen Sie das Alter Ihrer Figur an.
7. Geben Sie den Namen Ihrer Figur ein.
8. Speichern Sie die Figur für zukünftige Verwendung oder Änderungen.
9. Beginnen Sie das Spiel!

Das Konzept der Figur

Fangen Sie mit einer Skizze der gewünschten Eigenschaften Ihrer Figur an. Bestimmen Sie, was für einen Typen Sie spielen möchten. Sollte die Figur weiblich oder männlich sein? Stark oder schwach? Schlau oder dumm? Gut im Umgang mit Distanzwaffen, Nahkampfwaffen oder in Kampfsportarten? Die Antworten auf diese und andere Fragen bestimmen das Konzept Ihrer Figur.

Hauptstatistiken

Sie erreichen die größtmögliche Kontrolle über Ihre Figur, indem Sie die Hauptstatistiken einstellen. Weiter hinten im Handbuch finden Sie genauere Informationen über Hauptstatistiken.

ST - Stärke - Die körperliche Kraft Ihrer Figur. Diese Statistik beeinflußt Ihr Vermögen, Inventarobjekte zu tragen, Schaden mit Nahkampfwaffen zu verursachen und starke Waffen effektiv anzuwenden.

WA - Wahrnehmung - Das Seh- und Hörvermögen. Ein hoher Grad an Wahrnehmung ist wichtig für Scharfschützen.

AU - Ausdauer - Die Widerstandsfähigkeit Ihrer Figur. Figuren mit einer großen Ausdauer können mehr Schaden, Gift und Strahlung aushalten.

CH - Charisma - Attraktives Äußeres und Charme. Wenn Ihre Figur gutes Charisma hat, verlaufen Ihre Beziehungen zu Computergesteuerte Figuren (CGF, siehe Seite 85) im Spiel harmonischer.

BE - Beweglichkeit - Die Wendigkeit Ihrer Figur. Wie weit Sie sich im Kampf bewegen können, hängt direkt von den Beweglichkeitspunkten Ihrer Figur ab. Außerdem beeinflußt sie die Bewertung vieler körperlicher Fertigkeiten.

IN - Intelligenz - Bestimmt, wie clever Ihre Figur ist. Die Zahl der Fähigkeitspunkte, die Sie auf jedem Erfahrungs-Level erhalten, und die Ausgangsbewertungen vieler geistiger Fähigkeiten basieren auf der Intelligenz Ihrer Figur.

GL - Glück - Dies ist die ungewöhnlichste aller Hauptstatistiken. Sie beeinflußt alles, ein wenig von manchem und nichts. Und das alles zugleich. Glück hat ein kleines bißchen Einfluß auf vieles.

Sie beginnen mit 5 Punkten in all Ihren Hauptstatistiken. Das ist der Durchschnitt. Hauptstatistiken werden von 1 bis 10 bewertet, wobei 1 am schlechtesten ist und 10 am besten.

Außerdem erhalten Sie 5 freie FIGURPUNKTE , die Sie

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

auf Ihre Hauptstatistiken verteilen können. Sie müssen alle diese freien Punkte verteilen, ehe Sie mit dem Spiel anfangen können.

Die Abwertung Ihrer Statistiken jedoch ist eine drastische Maßnahme. Darüber sollten Sie sorgfältig nachdenken. Wenn Ihre Intelligenz zum Beispiel niedriger wird als vier, hat das schwere Auswirkungen auf die Verständigung Ihrer Figur mit den anderen Personen in der Fallout-Welt.

Gehen Sie überlegt vor, da es nahezu unmöglich ist, Ihre Hauptstatistiken zu ändern, wenn Ihre Figur einmal fertig ist.

Abgeleitete Statistiken

Abgeleitete Statistiken basieren auf einer oder mehreren Hauptstatistiken. Weiter hinten im Handbuch finden Sie weitere Informationen und Einzelheiten zu allen abgeleiteten Statistiken.

TP - Trefferpunkte - Geben an, wieviel Schaden Ihre Figur einstecken kann. Dies richtet sich nach der Ausdauer, wird aber auch durch ST beeinflußt. Zum Glück erhalten Sie mehr Trefferpunkte, wenn Sie besser werden und Ihre Erfahrungs-Level steigen.

RA - Rüstungsart – Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie im Kampf getroffen werden. Nicht ganz dasselbe wie Schadenswiderstand (siehe unten). Eine hohe AC ist besser als eine niedrige AC. Ergibt sich ausschließlich aus der Beweglichkeit.

AP - Aktionspunkte - Bestimmt, wie viele Aktionen. Sie während eines Kampfspielzuges ausführen können. Je höher die Punktzahl, je besser. Beruht nur auf der Beweglichkeit.

Tragfähigkeit - Die Gesamtmenge der Ausrüstung, die Sie durch die Welt schleppen können, wird durch Ihre Tragfähigkeit bestimmt. Figuren mit vielen Kraftpunkten können selbstverständlich mehr tragen als Figuren mit wenigen Kraftpunkten.

Schaden im Nahkampf - Ihr Nahkampfschaden ist der Bonus, also der zusätzliche Schaden, den Sie unbewaffnet und mit

Nahkampfwaffen im Kampf anrichten. Größer ist besser. Beruht auf Kraft.

SW - Schadenswiderstand - Falls Sie getroffen werden, gibt Ihr Schadenswiderstand an, wieviel Prozent weniger Schaden Sie durchschnittlich erleiden. Je höher Ihr DR, um so geringer Ihr erlittener Schaden. Steigt von 0% aus an. Nicht von Hauptstatistiken abhängig.

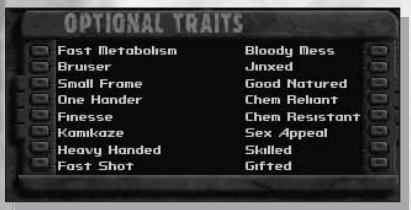
Giftwiderstand - Bestimmt den Schadensumfang bei Vergiftungen Ihrer Figur. Je höher Ihr Giftwiderstand ist, um so weniger Schaden nehmen Sie. Beruht auf Ausdauer.

Strahlungswiderstand - Je höher Ihr Strahlungswiderstand ist, um so weniger Schaden nehmen Sie, wenn Sie Strahlungen ausgesetzt sind. Beruht auf Ausdauer.

Reihenfolge - Diese Statistik bestimmt, wann Sie während einer Kampfspielrunde an die Reihe kommen. Beruht auf Ihrer Wahrnehmung.

Heilungsrate - Gibt an, um wie viele Schadenspunkte Sie bei der Rast heilen Beruht auf Ausdauer.

Entscheidungstreffer - Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, einen Entscheidungstreffer zu landen und zusätzlichen Schaden zu. Diese Statistik beruht nur auf dem Glück.



Eigenschaften

Eigenschaften sind die typischen Merkmale Ihrer Figur. Alle Eigenschaften haben eine gute und eine schlechte Auswirkung auf Ihre Figur. Wenn Sie die Vorteile einer Eigenschaft nutzen wollen, müssen Sie immer auch die Nachteile in Kauf nehmen.

Dankenswerterweise ist Ihnen die Entscheidung über die Eigenschaften völlig freigestellt. Sie brauchen keine Eigenschaft zu wählen, um Ihre Figur fertigzustellen.

Zur Wahl einer Eigenschaft klicken Sie auf die kleine Schaltfläche neben ihrem Namen. Die gewählten Eigenschaften werden markiert. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche einer markierten Eigenschaft, um diese wieder abzuwählen. Es können nicht mehr als zwei Eigenschaften zugleich markiert sein.

Spezialkenntnisse

Spezialkenntnisse sind erlernte Fähigkeiten. Mit wachsender Erfahrung lernen Sie mehr und können Ihre Fähigkeiten verbessern. Alle Fähigkeiten haben ein Fertigkeitsniveau, das als Prozentwert angegeben ist. Je höher das Fertigkeitsniveau, desto besser stehen Ihre Chancen, diese Fähigkeit erfolgreich einzusetzen. Spezialkenntnisse bestimmen Ihre besonderen Stärken; sie können sich damit also auf bestimmte Aufgaben spezialisieren. Sie können den Figurenerstellungsbildschirm erst nach der Auswahl von drei Spezialkenntnisse verlassen.

Die Wahl der Spezialkenntnisse ist eine wichtige Entscheidung. Spezialkenntnisse erhalten sofort einen Bonus von +20% und - noch wichtiger – werden schneller gesteigert als normale Fertigkeiten. Jeder Fähigkeitspunkt für eine Spezialkenntnis wird verdoppelt. Auf Seite 111 finden Sie eine genaue Erklärung zum Sammeln von Erfahrungs-Leveln und Fähigkeitspunkten.

Weitere Informationen über die verschiedenen Fertigkeiten finden Sie weiter hinten im Handbuch.

Kleine Waffen - Beeinflußt deren Einsatz im Kampf. Beruht auf Beweglichkeit.

Schwere Waffen - Beeinflußt den Einsatz größerer Feuerwaffen und anderer Distanzwaffen. Beruht auf Beweglichkeit.

Energiewaffen - Beeinflußt den Einsatz von Energiewaffen im Kampf auf Entfernung. Beruht auf Beweglichkeit.

Unbewaffnet - Bestimmt die Verwendung von Fäusten und Füßen im unbewaffneten Kampf. Beruht auf dem durchschnittlichen Wert von Kraft und Beweglichkeit.

Nahkampfwaffen - Beeinflußt den Einsatz von Nahkampfwaffen, z.B. Messer und Speere, im Gefecht. Beruht auf dem durchschnittlichen Wert von Kraft und Beweglichkeit

Werfen - Diese Fertigkeit bestimmt, wie gut Sie beim Werfen eines Objekts zielen können, und kommt bei Handgranaten, Wurfmessern und andere Wurfwaffen zum Einsatz. Beruht auf Beweglichkeit.

Erste Hilfe - Heilung leichter Verletzungen. Beruht auf Wahrnehmung und Intelligenz.

Arzt - Heilung schwererer Wunden und Verletzungen. Beruht auf Wahrnehmung und Intelligenz.

Schleichen - Die Kunst, sich geräuschlos zu bewegen. Beruht auf Beweglichkeit.

Dietriche - Die Fertigkeit, Schlösser und andere Abwehrvorrichtungen zu knacken. Beruht auf Wahrnehmung und Beweglichkeit.

Stehlen - Das Aneignen von Dingen, die anderen gehören, wird verwendet, um jemandem Sachen zu stehlen oder sie jemandem zuzustecken, ohne daß er es bemerkt. Beruht auf Beweglichkeit.

Fallen - Zum Entdecken und Entschärfen von Fallen. Dient auch zu Fallenstellen (mit oder ohne Sprengstoff). Beruht auf Wahrnehmung und Beweglichkeit.

Wissenschaft - Kenntnisse auf Gebieten wie Chemie und Computertechnologie. Umfaßt auch Wissen über Maschinen, nicht jedoch über deren Reparatur oder Öffnen. Beruht ausschließlich auf Intelligenz.

Reparieren - Die Praxis zur Wissenschaft. Damit können Sie Maschinen und andere von Menschen geschaffene Vorrichtungen reparieren (oder funktionsunfähig machen). Beruht auf Intelligenz

Sprache - Gibt an, wie gut Sie mit anderen Leuten reden können. Gutes Reden erlaubt Ihnen, andere zu Aktionen zu überreden, die Ihnen einen Vorteil verschaffen. Beruht auf Charisma.

Tauschen - Eine gute Fertigkeit im Feilschen macht es Ihnen möglich, weniger für mehr zu tauschen. Beruht auf Charisma.

Spielen - Die Fertigkeit, bei Kartenspielen, Würfelspielen und anderen Glücksspielen zu gewinnen. Beruht auf Glück.

Naturbursche - Die Kenntnis von Pflanzen, Tieren und dem Leben in der Wildnis. Beruht auf Intelligenz und Ausdauer.

Name, Alter und Geschlecht

Klicken Sie auf die Schaltfläche *KEINE* oben links auf dem Bildschirm, wenn Sie Ihren Namen ändern wollen. Nach dem

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Start des Spiels können Sie Ihren Namen nicht mehr ändern. wählen Sie also etwas anderes als *KEINE*, die Figur ohne Namen. Der Name Ihrer Spielfigur sollte zu ihr passen und Aufschluß über Ihr Konzept geben.
Ihre Figur wird auch durch ihr Alter und ihr Geschlecht definiert. Manche computergesteuerten Figuren reagieren anders auf eine weibliche Figur als auf eine männliche.

Figur fertigstellen

Wenn Sie all Ihre Figurpunkte auf Ihre Hauptstatistiken verteilt, zusätzliche Eigenschaften ausgewählt, Ihre drei Kernfertigkeiten bestimmt sowie Namen, Geschlecht und Alter festgelegt haben, kann das Spiel beginnen.

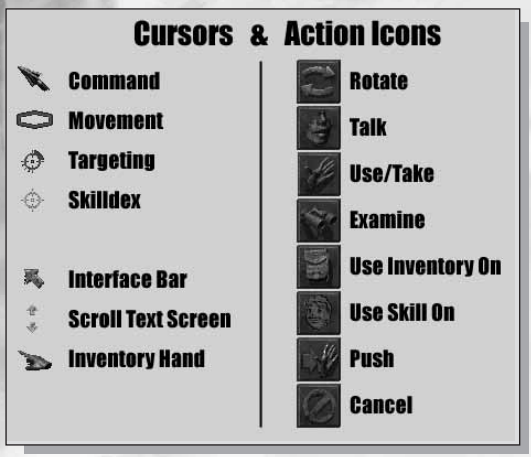
Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*, um *Fallout 2* mit dieser Figur zu beginnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *ABBRECHEN*, wenn Sie zum Figurenauswahlbildschirm zurückkehren wollen. Die aktuelle Figur geht dabei für immer verloren.

Hauptspielbildschirm

Dies ist der Bildschirm, den Sie am meisten verwenden. Er zeigt Ihre Figur und eine Ansicht der Welt, die sie umgibt.
Der Bildschirm ist in zwei Abschnitte eingeteilt: die Spielansicht und die Interface-Leiste.
Der obere Bildschirmbereich wird als Spielansicht bezeichnet. Hier spielt sich die Aktion ab. Ihre Figur und die Computergesteuerte Figuren (CGF) halten sich hier auf und führen die meisten Handlungen aus: Bewegen, Aufnehmen von Gegenständen, Sprechen mit anderen Figuren, Zielen auf feindliche Wesen im Kampf, Öffnen von Türen, Erkunden und so weiter.
Der untere Teil des Spielbildschirms enthält die Interface-Leiste. Hier führen Sie alle mit dem Spiel verwandten Handlungen aus: Zugriff auf das Inventar, Auswahl von Waffe oder Waffenmodus für den Angriff, Zugriff auf den Figurenbildschirm, Optionsauswahl, Abruf von Informationen im entsprechenden Fenster und so weiter.
Bei der Maussteuerung der Aktionen helfen Ihnen die verschiedenen Cursors.

Handlungscursor



Bei *Fallout 2* zeigt ein Aktionscursor, welche Aktionsen jeweils verfügbar sind. Auf dem normalen Spielbildschirm gibt es vier Grundmodi des Aktionscursors.

- Bewegung (nur bei der Spielansicht)
- Befehl
- Zielen (nur beim Kampf in Runden)
- Hand (nur beim Inventar)

Normalerweise stehen Ihnen auf dem Spielbildschirm nur der Bewegungscursor und der Befehlscursor zur Verfügung.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Zielen ist nur in den Runden des Kampfmodus möglich. Der Handcursor steht nur im Inventar zur Verfügung, wo Sie auch den Befehlscursor finden.

Mit der rechten Maustaste können Sie zwischen den verfügbaren Cursortypen umschalten. Wenn kein Kampf stattfindet, wechseln Sie so vom Bewegungscursor zum Befehlscursor und umgekehrt. Im Kampf können Sie zum Zielcursor wechseln, indem Sie den Befehlscursor mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn Sie erneut auf die rechte Maustaste drücken, kehren Sie zum Bewegungscursor zurück.

Die Funktion der linken Maustaste hängt vom Cursortyp ab.Im Abschnitt *Kampf* finden Sie weitere Informationen über den Zielcursor. Im Abschnitt *Inventar* erfahren Sie mehr über den Handcursor.

Bewegungscursor

Der Bewegungscursor ist der Standardcursor. Es gibt zwei Arten von Bewegung: Gehen und Rennen. Eine der Einstellungen, Laufen, ändert die Standardbewegungsart. Weiter hinten im Handbuch finden Sie weitere Einzelheiten zu den Einstellungen.

Gehen

Wenn der Bewegungscursor zu sehen ist und Sie auf die linke Maustaste drücken, versucht Ihre Figur, auf dem kürzesten Weg zur entsprechenden Stelle zu gehen. Der kürzeste Weg ist nicht immer der beste. Durch die Wahl der Einstellung *Rennen* ändern Sie u. U. die Standardfunktion der linken Maustaste ändern.

Laufen

Wenn der Bewegungscursor zu sehen ist und Sie auf die Umschalttaste und auf die linke Maustaste drücken, rennt Ihre Figur auf dem kürzesten Weg zur gewünschten Stelle.

Befehlscursor

Über den Befehlscursor lassen Sie Ihre Figur mit ihrer Umgebung und mit anderen Leuten interagieren. Drücken Sie die rechte Maustaste, bis Sie den Befehlscursor sehen.
Mit diesem Cursor können Sie auf ein Objekt oder eine Person zeigen, mit dem oder der Sie eine Interaktion wünschen. Wenn Sie den Cursor auf ein Objekt oder eine Person bewegen und einen Moment stillstehen lassen, erscheint ein Symbol neben dem Befehlscursor. Dieses Symbol erklärt die Standardfunktion der linken Maustaste, wenn Sie damit auf das betreffende Objekt oder die betreffende Person klicken.
Wenn Sie eine andere Aktion als die Standardaktion bewirken wollen, richten Sie den Befehlscursor auf ein Objekt oder eine Person, drücken die linke Maustaste und halten sie gedrückt. Daraufhin erscheint eine Liste der Aktionssymbole. Eins der Aktionssymbole ist markiert. Bewegen Sie die Maus auf oder ab, um ein anderes Aktionssymbol zu markieren. Zum Ausführen der markierten Aktion lassen Sie die linke Maustaste los. Das unterste Aktionssymbol ist immer *Abbrechen* (siehe unten).
Wenn der Befehlscursor auf einem Objekt oder einer Person stillsteht, wird auch dessen oder deren Name im Anzeigefenster auf der Interface-Leiste gezeigt. Durch Verwendung des Aktionssymbols *UNTERSUCHEN* können Sie mehr Informationen über dieses Objekt oder dieses Wesen einholen (siehe ebenfalls unten).

Handlungssymbole

GEGENSTAND BENUTZEN/HOLEN
Mit dieser Aktion versuchen Sie, einen Gegenstand (z.B. einen Stein) aufzuheben oder ein Objekt in Ihrer Umgebung zu benutzen (z.B. eine Tür). Nur Gegenstände im Inventar können aufgehoben werden und nur Umgebungsobjekte können benutzt werden. Wenn Sie in Ihrem Inventar genug Platz haben, wird der aufgehobene Gegenstand oben auf die Liste gesetzt.

UNTERSUCHEN
Damit erfahren Sie mehr über ein Objekt oder eine Person. Sie erhalten eine ausführliche Beschreibung des Objekts oder der Person, häufig mit wichtigen Informationen.

FÄHIGKEIT EINSETZEN BEI
Um eine Ihrer aktiven Fertigkeiten einzusetzen, wählen Sie diese Aktion. Es erscheint die Können-Liste, von der Sie die Fähigkeit wählen können, die Sie auf dieses Objekt oder diese Person anwenden wollen. Manche

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Fertigkeiten können auf das betreffende Objekt oder die betreffende Person nicht angewendet werden (es sieht ziemlich dumm aus, wenn man versucht, einen Dietrich gegen einen kreischenden Amokläufer einzusetzen).

GEGENSTAND ABLEGEN
Steht nur im Inventar zur Verfügung. Wenn Sie ein Objekt Ihres Inventars nicht länger mit sich herumtragen wollen, dann ist dies die richtige Aktion. Sie legen damit das Objekt vor Ihre Füße auf den Boden. Falls Sie ein wichtiges Objekt ablegen, können Sie das Spiel möglicherweise nicht mehr abschließen.

FIGUR DREHEN
Verwenden Sie diese Aktion, um Ihre Figur im Uhrzeigersinn zu drehen. Mit jedem Mausklick dreht sie sich um eine Sechseckseite weiter.

REDEN
Mit dieser Aktion fangen Sie ein Gespräch mit einer intelligenten Person an oder versuchen zumindest, einen Dialog einzuleiten. Sie funktioniert auch bei einigen Computern, aber nicht bei allen. Manche Leute haben nur wenig zu sagen, und dieser Text erscheint über ihrem Kopf in der Hauptspielansicht. Wenn sie sich tatsächlich anhören wollen, was Sie zu sagen haben, wird der Dialogbildschirm geöffnet, und Sie können ein ausführliches Gespräch mit ihnen führen. Weiter hinten im Handbuch erfahren Sie mehr über den Dialogbildschirm.

INVENTAROBJEKT ANWENDEN AUF/AN
Wenn Sie einen Gegenstand in Ihrem Inventar auf eine Person oder ein Objekt anwenden möchten, geht das hiermit am schnellsten. Sofern Sie ein zulässiges Ziel gewählt haben und dieses Aktionssymbol benutzen, erscheint eine kleinere Version Ihres Inventars. Wählen Sie den Gegenstand, den Sie benutzen wollen, und Ihre Figur versucht, ihn auf das Ziel anzuwenden. Diese Aktion kann nicht zum Tauschhandel oder anderen Handel mit Personen verwendet werden. Das müssen Sie über den Dialogbildschirm machen.

MUNITION ENTFERNEN
Wenn Sie Munition aus einer Waffe entfernen wollen, benutzen Sie dieses Aktionssymbol. Es funktioniert auf dem Inventarbildschirm oder auf dem Plünderungsbildschirm, wenn Sie Leichen fleddern.

STOß
Wählen Sie diese Aktion, wenn der Bildschirm überfüllt und Ihr Weg versperrt ist. Alle Wesen in der näheren

Umgebung werden aufgefordert, Ihnen den Weg freizumachen. Einige reagieren auf diese Aufforderung, aber andere, besonders Wächter, stellen sich da ganz taub.

ABBRECHEN
Wenn Sie keine dieser Aktionen ausführen wollen, brachen Sie das Ganze einfach ab, und es ist, als sei nichts geschehen.

Interface-Leiste

Der untere Teil des Hauptspielbildschirms ist die Interface-Leiste. Sie sieht so aus:

Die Interface-Leiste ermöglicht Ihnen viele verschiedene Arten von Befehlen und informiert über die Fortschritte Ihrer Figur. Wenn Sie einen Spezial-Cursor, z.B. Kampf-Zielcursor oder Fähigkeiten-Zielcursor, über die Interface-Leiste ziehen, verwandelt er sich wieder in den normalen Pfeil. Damit beenden Sie Ihren bewaffneten Angriff oder den Einsatz einer Fertigkeit. Falls Sie die Aktion immer noch ausführen wollen, müssen Sie sie neu wählen.
Die Interface-Leiste umfaßt die folgenden Bestandteile:

Der Monitor - Der Monitor druckt Reaktionen auf Ihre Aktionen und die anderer Figuren aus. Diese Kurzmeldungen sind wichtig, daher sollten Sie möglichst keine davon verpassen. Sie können zu früheren Meldungen zurückscrollen, indem Sie den Cursor auf die Anzeige ziehen, bis er sich in einen kleinen Pfeil verwandelt. Befindet sich der Cursor im oberen Teil der Anzeige, so zeigt der Pfeil nach oben. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den früheren Meldungen zurück. Befindet sich der Cursor im unteren Teil der Anzeige, zeigt der Pfeil nach unten. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den erst kürzlich erschienenen Meldungen zurück.

Die Schaltfläche zum Umschalten des aktiven Objekts - Sie können jeweils zwei Objekte für die sofortige Benutzung vorbereiten. Diese werden als aktive Objekte bezeichnet. Sie bereiten die Objekte im Inventarbildschirm vor (siehe Seite 45), indem Sie Gegenstände in die Fächer *OBJEKT1* und *0BJEKT2* legen. Wenn *OBJEKT1* zu sehen ist, klicken Sie einmal darauf, um zum *OBJEKT2* zu gehen. Wenn *0BJEKT2* aktiv ist, bringt ein Klicken Sie zu *OBJEKT1*.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Inventar-Schaltfläche - Diese Schaltfläche öffnet den Inventarbildschirm. Vor dem Kampf kostet das nichts. Während eines Kampfes kostet es Sie Aktionspunkte. Lesen Sie weiter hinten im Handbuch nach, was Sie auf dem Inventarbildschirm tun können.

Aktionspunkte - An dieser Lampenreihe können Sie ablesen, wie viele Aktionspunkte Sie noch haben. Aktionspunkte werden nur im Kampf eingesetzt. Während dieses Kampfes leuchten die Lampen.

Optionen-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die bei *Fallout 2* verfügbaren Optionen auf:

SPIEL SPEICHERN - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Bildschirm zum Speichern von Spielen auf. So können Sie den aktuellen Spielstand aufzeichnen und später wieder zu Ihrem Spiel zurückkehren.
SPIEL LADEN - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Bildschirm zum Laden von Spielen auf, wo Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden können.

EINSTELLUNGEN - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Einstellungsbildschirm auf, wo Sie die Spielweise von Fallout 2 ändern können.

BEENDEN - Mit dieser Schaltfläche beenden Sie das laufende Spiel und kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Vielleicht möchten Sie Ihr Spiel erst speichern, daher erinnert *Fallout 2* Sie daran, ehe Sie tatsächlich zum Hauptmenü gelangen.

OK - Mit dieser Schaltfläche kehren Sie wieder ins *Fallout 2*-Spiel zurück.

Schaltfläche für aktives Objekt - Hier wird Ihr aktuelles aktives Objekt angezeigt. Sie dürfen zwei Objekte vorbereiten, *OBJEKT1* und *OBJEKT2*. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese große Schaltfläche, um das aktive Objekt oder die Waffe zu benutzen. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den verschiedenen Waffenmodi um.

Außer einer Abbildung des aktiven Objektes oder der aktiven Waffe finden Sie auf dieser Schaltfläche zusätzliche wichtige Informationen.

Unten links sehen Sie, wie viele Aktionspunkte (AP) es kostet, dieses Objekt oder diese Waffe zu benutzen. Falls Sie während eines Kampfes nicht mehr AP haben als die angezeigte Zahl, können Sie dieses Objekt oder diese

Waffe nicht benutzen, bis Sie zusätzliche AP gewinnen. Der Modus oder die Aktion, die mit diesem Objekt ausgeführt wird, wird in der oberen rechten Ecke der Schaltfläche angezeigt. Manchmal können Sie mit der rechten Maustaste den Modus wechseln.Mit manchen Waffen können Sie Zielschüsse ausführen. Sie sehen ein Zielschußsymbol in der unteren rechten Ecke, wenn Sie den Waffenmodus wechseln. Wenn Sie *Schnellschütze* als Eigenschaft für Ihre Figur gewählt haben, können Sie keine Zielschüsse ausführen und sehen das Zielschußsymbol gar nicht erst.

Munitionsleiste - Ist das aktive Objekt eine Waffe, die Munition benötigt, oder ein Objekt, das eine Ladung haben muß, so erscheint diese Leiste neben der Schaltfläche zum aktiven Objekt. Diese Leiste informiert Sie darüber, wie viele Schüsse oder Einsätze noch übrig sind, bevor Ihnen die Munition oder die Ladung ausgeht.

Wenn Sie genauere Informationen über Ihre Munition oder die verfügbare Ladung wünschen, wenden Sie *Untersuchen* auf die Waffe oder das Objekt an.

Trefferpunktzähler - Dieser Zähler zeigt die Zahl der verbleibenden Trefferpunkte (TP) an. An der Farbe des Zählers erkennen Sie, wie es momentan um Ihre Gesundheit steht:

WEISS - gesund
GELB - verletzt
ROT - dem Tode nah

Falls Ihre TP den Wert 0 erreichen, sterben Sie, und das Spiel ist vorbei. In diesem Fall müssen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder das gesamte Spiel noch einmal von vorn beginnen. Achten Sie auf diese Anzeige, und verwenden Sie Fähigkeiten oder Objekte ggf. zur Steigerung Ihrer TP.

Rüstungsart - Hier wird die aktuelle Rüstungsart (RA) angezeigt, die von Statistiken, Eigenschaften und aktueller Panzerung Ihrer Figur abhängt. Während des Kampfes kann dieser Zähler steigen oder fallen. Falls Sie am Ende Ihres Spielzugs noch Aktionspunkte übrig haben, werden diese als Bonus auf die Rüstungsart angerechnet.

Fähigkeiten-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die Können-Liste auf.

Karten-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die

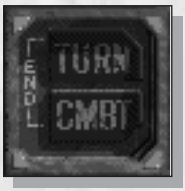
$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

automatische Karte für die aktuelle Karte und den aktuellen Level auf. Weiter hinten im Handbuch finden Sie weitere Informationen über automatische Karten.

Figuren-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Figurenbildschirm auf. Dort erscheinen alle Statistiken und Fertigkeiten Ihrer Figur. Weiter hinten im Handbuch finden Sie weitere Informationen über den Figurenbildschirm.

PIPBoy-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den RobCo PIPBoy 2000 auf, einen persönlichen Datenassistenten, der Ihnen bei der Aufzeichnung Ihrer Reise hilft. Weiter hinten im Handbuch finden Sie eine detaillierte Beschreibung dieses wunderbaren Apparates.

Kampf-Schaltflächen - Wenn kein Kampf stattfindet, ist dieser Teil der Interface-Leiste verdeckt. Wenn Sie in einen Kampf verwickelt sind, öffnet sich die Tafel und zeigt zwei Kampf-Schaltflächen: SPIELZUG BEENDEN - mit dieser Schaltfläche beenden Sie Ihren laufenden Kampfspielzug und geben der nächsten Person oder Kreatur die Möglichkeit zu handeln; und KAMPF BEENDEN - Mit dieser Schaltfläche versuchen Sie, alle Kampfaktionen einzustellen. Falls aber feindliche Wesen in der Nähe sind, die noch kämpfen wollen, funktioniert diese Schaltfläche nicht. Grüne Lampen um die Kampf-Schaltfläche herum geben an, daß Sie am Zug sind. Rote Lampen zeigen an, daß jemand anders üble Sachen machen darf.



Die Können-Liste

Manche Fähigkeiten werden automatisch angewendet. Wenn Sie eine Waffe im Kampf einsetzen, wird die betreffende Waffenfertigkeit automatisch benutzt. Andere Fähigkeiten müssen Sie aktiv gebrauchen. Diese Fähigkeiten sind mittels der Können-Liste verfügbar.
Klicken Sie auf die Können-Liste-Schaltfläche auf der Interface-Leiste, oder verwenden Sie das Aktionssymbol *Fähigkeiten anwenden auf/an* für den Zugriff auf die Können-Liste.
Die Können-Liste ist eine Liste aller Fähigkeiten, die Sie in dieser Situation eventuell gebrauchen können. Nicht alle Fähigkeiten sind anwendbar; Sie müssen also die richtige Fähigkeit wählen.
Acht Fähigkeiten stehen zur Wahl. Jeder Fähigkeitsname ist eine Schaltfläche. Neben der Schaltfläche befindet

sich ein Zähler, der das aktuelle Fähigkeitsniveau anzeigt. Die angezeigte Zahl gibt Ihre Erfolgschancen für den Gebrauch dieser Fähigkeit als Prozentsatz wieder. Wie immer gilt auch hier: Je höher, desto besser. Das Fähigkeitsniveau ist das Niveau vor eventuellen Modifikationen, daher ist der Erfolg selbst mit einem besonders hohen Fähigkeitsniveau nicht garantiert. Klicken Sie auf eine Fähigkeitsschaltfläche, um die betreffende Fähigkeit einzusetzen. Für alle Fähigkeiten außer *Schleichen* müssen Sie ein Ziel angeben. Wenn Sie die Fähigkeitenliste-Schaltfläche von der Interface-Leiste aus benutzen, müssen Sie das Ziel auswählen. In diesem Fall wird der Cursor zum Zielcursor. Ziehen Sie ihn auf das Ziel, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn Sie die Wahl einer Fähigkeit rückgängig machen wollen, bevor Sie das Ziel festgelegt haben, ziehen Sie den Cursor auf die Interface-Leiste. Nur *Schleichen* funktioniert ohne Ziel, da nur Sie selber das Ziel sein können. Diese Fähigkeit funktioniert eher wie ein Kippschalter. Wenn Sie gerade schleichen, können Sie damit aufhören, indem Sie erneut die Fähigkeit *Schleichen* verwenden.

Das Inventar

Auf dem Inventarbildschirm sammeln und benutzen Sie die Gegenstände, die Sie bei Ihren Abenteuern finden. Die Objekte haben ein unterschiedliches Gewicht. Sie können nur so viele Objekte mitführen, wie Ihre Tragfähigkeit erlaubt. Untersuchen Sie jedes Objekt, um herauszufinden, wieviel es wiegt.

Cursor

Sie können auf diesem Bildschirm zwei Cursor benutzen: den Handcursor und den Befehlscursor. Durch Klicken auf die rechte Maustaste schalten Sie zwischen ihnen um. Mit dem Handcursor können Sie Gegenstände aufheben und verschieben. Wenn der Handcursor sichtbar ist, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt, und halten Sie die Taste gedrückt. Ziehen Sie die Maus an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt dort abzulegen. Falls Sie mehr als ein Objekt bewegen, erscheint ein spezielles Fenster, in dem Sie angeben, wie viele Gegenstände Sie verschieben wollen. Wenn Sie völlig gleiche Objekte aufeinanderlegen, bilden sie einen "Stapel". Gestapelte Objekte erscheinen als einfache Abbildung, aber eine Zahl zeigt an, wie viele Objekte sich im Stapel befinden. Bei einem Stapel Munition gibt diese Zahl an, wie viele Patronen sich insgesamt in allen Magazinen im Stapel befinden. Wenn Sie

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Munition bewegen, bewegen Sie die Magazine, nicht die einzelnen Patronen.

Mehrere Objekte verschieben oder ablegen

Das Bild zeigt die Objekte, die verschoben werden. Der Zähler gibt die aktuelle Anzahl dieser Objekte an. Klicken Sie auf + oder -, um diese Anzahl zu vergrößern oder zu verringern. Sie können die gewünschte Anzahl - bis 99999 – auch über die Tastatur eingeben. Wenn Sie eine große Anzahl Objekte verschieben wollen, geben Sie die Anzahl ein, anstatt +/- zu benutzen.

Um alle Objekte zu verschieben, klicken Sie auf ALLE.

Wenn Sie mit der Anzahl verschobener Objekte zufrieden sind, klicken Sie auf *OK*.

Wenn Sie doch nichts verschieben möchten, klicken Sie auf *ABBRECHEN*.

Wenn Sie das Aktionssymbol *Gegenstand ablegen* auf einen Stapel anwenden, erscheint dieses Fenster ebenfalls.

Inventarbildschirm

Der Inventarbildschirm ist in fünf Bereiche aufgeteilt:

Die Inventarliste - Die Inventarliste zeigt alle Inventarobjekte, die Ihre Figur bei sich trägt. Neu eingesammelte Objekte werden oben auf die Liste gesetzt. Wenn Sie ein Objekt auf dieser Liste anwenden, wird es automatisch auf Ihre Figur angewendet. Wenn Sie ein Objekt untersuchen, erscheint eine ausführliche Beschreibung im Anzeigefenster des Inventarbildschirms (siehe

unten).
Sie können sich mit Hilfe der Tasten Pos1, Ende, <, > auf Ihrer Tastatur die Inventarliste schnell von oben nach unten und zurück bewegen.
Auch mit den Pfeiltasten können Sie durch die Liste scrollen. Wenn der Pfeil weiß ist, kann die Liste nicht in diese Richtung weitergehen. Ist der Pfeil gelb, so können Sie die Liste damit in diese Richtung bewegen.

Figurenporträt - Dieses Fenster zeigt an, welche Rüstung Ihre Figur trägt und über welche Waffen sie verfügt.

Anzeigefenster - In diesem Fenster können Sie normalerweise den aktuellen Status Ihrer Figur ablesen. Oben im Fenster erscheint der Name Ihrer Figur. Darunter sehen Sie einige Zahlen und Abkürzungen.

ST, WN, AD, CH, IN, BW, GK - Die aktuellen Statistiken Ihrer Figur, unter Berücksichtigung aller Modifikationen durch Strahlung, Chemikalien oder andere Einflüsse.

Trefferpunkte - Aktuelle TP/Höchstzahl TP. Wenn die erste Zahl auf Null sinkt, sind Sie tot, und das Spiel ist vorbei.

Rüstungsart - In diesem Bereich sehen Sie die aktuelle Rüstungsart (RA), den aktuellen Schadenswiderstand (SW) und die aktuelle Schadensgrenze (SG) Ihrer Panzerung. Dies sind die verschiedenen Arten SW/SG:

Normal - Patronen, Messer und andere stumpfe oder scharfe Gegenstände.

Laser - Durch Laserwaffen verursachter Schaden. Bei dieser Art Schaden bietet eine reflektierende Panzerung höhere Werte für SW/SG.

Feuer - Schaden, der durch Flammenwerfer und andere Hitzequellen verursacht wird.

Plasma - Durch Plasmawaffen verursachter Schaden. Diese Waffen machen Gebrauch von super-heißer Materie, die praktisch zu reiner Energie geworden ist. Ziemlich komplizierte Sache.

Explosion - Explosionen aller Art. Erschütterungen und Explosionsschaden.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Die beiden Bereiche unten in Ihrem Anzeigefenster sind für Ihre im Moment aktiven Objekte bestimmt (die Objekte in *OBJEKT1* und *OBJEKT2*). Grundlegende Informationen über das Objekt oder die Waffe werden hier angezeigt, z.B. der Name. Die übrigen angezeigten Informationen richten sich nach der Objektart. Bei Waffen sieht man Schaden, Bereich, Munitionsart sowie verbleibende/maximale Schußzahl. Für andere Objekte erscheint eine kurze Beschreibung der wichtigsten Einzelheiten.

Aktuelles Gewicht/Gesamtgewicht - Die beiden Zahlen unten auf dem Bildschirm zeigen das aktuelle Gesamtgewicht all Ihrer Inventarobjekte sowie das Höchstgewicht, das Sie tragen können. Das aktuelle Gewicht kann nicht größer sein als das Gesamtgewicht.

Waffenfach - In dieses Fach kann man ausschließlich Waffen legen. Benutzen Sie den Handcursor, um Waffen in diesem Fach abzulegen. Jede Waffe, die sich gerade im Waffenfach befindet, wird in Ihr Inventar zurückgelegt.

Objektfach - Diese beiden Fächer können Gegenstände, z.B. Waffen, enthalten. Andere Gegenstände können hier abgelegt und von der Interface-Leiste aus benutzt werden. *OBJEKT1* kann in leerem Zustand für unbewaffnete Angriffe mit den Fäusten verwendet werden. *OBJEKT2* kann in leerem Zustand für unbewaffnete Angriffe mit den Füßen verwendet werden.
Es gibt auch noch die Schaltfläche *OK*. Klicken Sie auf *OK*, wenn Sie zum Spiel zurückgehen. Solange der Inventarbildschirm aufgerufen ist, wird das Spiel unterbrochen. Sie können sich also soviel Zeit lassen, wie Sie möchten – im Spiel steht die Zeit derweil still.

Andere Inventaraktionen

Sie können Waffen laden und entleeren. Ziehen Sie die richtige Art Munition zur Waffe. Die Waffe versucht, die gezogene Munition zu laden. Zum erfolgreichen Laden einer Waffe müssen Kaliber der Munition und der Waffe übereinstimmen (also keine 9mm-Patronen in einer 10mm-Waffe,) und der Munitionstyp (JHP, SMG) muß der Waffe entsprechen. Ist die Waffen ganz geladen, so können Sie auch keine weitere Munition einlegen.
Zum Entleeren der Munition aus einer Waffe verwenden Sie das Aktionssymbol *WAFFE ENTLADEN*. Die Munition wird dann in Ihr Inventar aufgenommen.

Figuren

Der Figurenbildschirm bietet Ihnen Zugriff auf alle Informationen über Ihre Figur. Auf diesem Bildschirm finden Sie detaillierte Informationen über alle Statistiken, Eigenschaften, Extras, Fähigkeiten und karmischen Ergebnisse Ihrer Figur. Hier können Sie Ihre Figur auch aufwerten, wenn Sie höhere Erfahrungs-Level erreichen.
In diesem Abschnitt der Anleitung werden die Funktionen des Figurenbildschirms erklärt. Weitere Informationen über die Charakteristiken auf diesem Bildschirm (Statistiken, Fähigkeiten, Eigenschaften, Extras und karmische Kebabs) finden Sie im Kapitel *Figurenübersicht*.

Der Figurenbildschirm informiert Sie in erster Linie über den Zustand Ihrer Figur.
Gehen Sie umgehend zum Figurenbildschirm, sobald Sie einen neuen Erfahrungs-Level erhalten.
Der Figurenbildschirm innerhalb des Spiels unterscheidet sich vom Figurenbildschirm zur Erstellung oder Modifizierung einer Figur. Es gibt ein paar wichtige Unterschiede, z.B. können Sie hier die Statistiken Ihrer Figur nicht ändern, und anstelle des Bereichs zur Auswahl einer Eigenschaft erscheinen hier *Extras, Karma und Opfer*.
Sie können auf jeden Text und jedes Objekt auf diesem Bildschirm klicken – im Informationsfeld unten rechts erscheinen dann weitere Informationen zur von Ihnen gewählten Statistik, Fähigkeit und so weiter.

Grundinfo und Statistiken

Oben auf dem Bildschirm werden Ihr Name, Ihr Alter und Ihr Geschlecht angezeigt. Rechts unter dieser Information befinden sich Ihre aktuellen Hauptstatistiken.
Gleich unter dieser Information erscheint ein wichtiges kleines Feld. Dieses enthält: Ihren aktuellen Level, Ihre Gesamtzahl an Erfahrungspunkten sowie die zum Erreichen des nächsten Levels erforderliche Erfahrung. Erhöhen Ihres Levels verbessert Ihre Fähigkeiten und gibt Ihnen gelegentlich Zugriff auf neue Fähigkeiten, die sogenannten Extras. Sie sollten diese Anzeige daher beachten.

Level - Ihr aktueller Erfahrungs-Level. Je höher, um so besser.

EP - Ihre aktuelle Gesamtzahl Erfahrungspunkte. Sie sammeln Erfahrungen, wenn sie Probleme lösen, Aufträge erfüllen, Ihre Fähigkeiten erfolgreich benutzen und natürlich alle ausschalten, die Ihnen im Weg sind.

Nächster Level - Hier sehen Sie, wieviel Erfahrung Sie zum Erreichen des nächsten Levels brauchen.

Trefferpunkte und Gesundheitsangaben

In diesem Bereich sehen Sie Ihre aktuellen und Ihre maximalen Trefferpunkte. Nicht vergessen: Wenn Ihre aktuellen Trefferpunkte zu weit fallen, laufen Sie Gefahr, einen vorzeitigen Tod zu erleiden.

Die Angaben unterhalb der TP-Gesamtzahl Ihrer Figur sind besonders wichtig. Sie informieren über jeden schweren Schaden, den Ihre Figur erlitten hat. Im Idealfall ist hier alles mattgrün, denn Knallgrün (wie der Rest des Bildschirms) bedeutet, daß Ihnen etwas Schreckliches und möglicherweise Tödliches widerfahren ist.

Vergiftung - Sie wurden vergiftet. Eine Vergiftung ist gefährlich, aber nicht unbedingt tödlich. Gift schadet über längere Zeit.

Strahlenschäden - In der Atomwüste hat jeder gewisse Strahlenschäden. Je mehr Strahlenschäden sich in Ihnen angehäuft haben, desto stärker wirkt neue Strahlung sich auf Ihren Körper aus. Strahlenschäden werden erst nach einiger Zeit spürbar, daher sollten Sie diese Anzeige regelmäßig kontrollieren. Das genaue Ausmaß Ihrer Verstrahlung ermitteln Sie mit Hilfe des Geigerzählers.

Bestimmte Verletzungen stellen eine eigene Schadensklasse dar: verkrüppelte Gliedmaßen (oder beschädigte Augen), die sich nachteilig auf Ihren Charakter auswirken kann. Sie können nur mit der Fähigkeit *Arzt* geheilt werden. *Erste Hilfe* ist bei dieser Art Verletzung nutzlos. Im allgemeinen entstehen solche Verletzungen infolge schwerer Treffer im Kampf.

Sehschäden - Wenn Ihre Figur einen schweren Schlag auf die Augen oder den Kopf einstecken muß, können ihre Augen leiden. Die Wahrnehmung Ihrer Figur bleibt eingeschränkt, bis die Verletzung geheilt ist.

Armverletzung rechts/links - Wenn Ihre Figur einen schweren Schlag auf den Arm erleidet, können Arm,

Handgelenk oder Hand schwer verletzt werden. Mit einer Armverletzung können Sie keine beidhändigen Waffen benutzen. Sind beide Arme in Mitleidenschaft gezogen, können Sie gar keine Waffen mehr einsetzen.

Beinverletzung rechts/links - Treffer auf ein Bein Ihrer Figur können zu Verletzungen führen. Bei Beinverletzungen kosten Bewegungen Sie zusätzliche Aktionspunkte (AP). Rennen ist bereits bei einem verletzten Bein unmöglich. Sind beide Beine verletzt, erfordert jegliche Bewegung noch mehr Aktionspunkte (AP).

Fähigkeiten

Hier erscheinen die aktuellen Level der Fähigkeiten Ihrer Figur. Die Gesamtzahl Ihrer Fähigkeitspunkte ergibt sich aus den erworbenen Erfahrungs-Leveln und erscheint im Fähigkeitspunktezähler. Diese Fähigkeitspunkte können Sie auf die Aufwertung Ihrer Fähigkeiten verwenden oder für später sparen. Bei höheren Fähigkeits-Leveln kostet die Aufwertung von Fähigkeiten mehr Punkte, daher ist es sinnvoll, eine paar Fähigkeitspunkte aufzusparen.
Zur Verwendung von Fähigkeitspunkten klicken Sie einfach auf eine Fähigkeit, um sie zu markieren, und verschieben Sie die Ausgabeleiste für Fähigkeitspunkte auf diese Fähigkeit. Klicken Sie auf Sie + oder - , um die Anzahl der Fähigkeitspunkte für diese Fähigkeit zu vergrößern oder zu verringern. Sie können die Punkte für eine bestimmte Fähigkeit nicht unter die entsprechende Ausgangspunktzahl beim Betreten des Figurenbildschirms senken.
Weiter hinten im Handbuch finden Sie Informationen über Erfahrungspunkte, Level und neue Fähigkeitspunkte.

Extras, Karma & Opfer

Dieser Bildschirmabschnitt enthält drei verschiedene Anzeigen. Klicken Sie auf ein Register, wenn Sie zu einer dieser Anzeigen gehen wollen. Zur Wahl stehen:
Extras - Hier erscheinen die aktuellen Extras Ihrer Figur, ihre speziellen Fähigkeiten, die sie sich alle paar Level erwirbt. In der Regel können Sie nach jedem dritten Level aus einer Liste von Extras wählen. Figuren mit der Eigenschaft *Gelernt* müssen vier Level bewältigen, ehe Sie ein neues Extra wählen dürfen. Jedes Extra erscheint als eigenständiger Eintrag. Wenn Sie ein Extra mehrere Male gewählt haben, um die entsprechende Fähigkeit zu steigern, erscheint dieser Rang als Zahl neben der Bezeichnung des Extras.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Karma - Als Spieler treffen Sie folgenschwere Entscheidungen für Ihre Figur. Ob zum Guten oder zum Schlechten – Ihre Handlungen ändern Ihre Figur. In dieser Anzeige können Sie drei Arten von Informationen abrufen: Karmastand, Ruf in der Stadt und Besonderer Ruf.
Der Karmastand Ihrer Figur ist eine Art Gesamtergebnis aller Handlungen, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt ausgeführt haben. Eine positive Zahl bedeutet, daß Sie im Prinzip einer der Guten gewesen sind. Eine negative Zahl bedeutet, daß Sie einer der Schlechten gewesen sind. Schlechte Taten verringern Ihr Karma, während gute Taten Ihr Karma erhöhen. Ein Karma um Null bedeutet, daß Sie eher neutral sind.
Ihr Ruf ist ebenfalls eine Bewertung Ihrer Taten, bezieht sich aber nur auf Handlungen, die andere Leute sehen können. An jedem Schauplatz ist man anderer Ansicht über Sie, aber an manchen Orten hört man aus einer anderen Stadt von Ihnen. Ihr Ruf wird daher Ihrem Leumund in anderen Städten entsprechend modifiziert. Eine positive Zahl bedeutet einen guten Ruf, eine negative Zahl einen schlechten Ruf, und eine Zahl um Null liegt ist neutral. Einen Besonderen Ruf erwirbt sich Ihre Figur durch atemberaubend gutes oder schlechtes Verhalten.

Opfer - Hier sehen Sie eine nach Wesen sortierte Übersicht all Ihrer getöteten Gefechtsgegner.

Informationskarte

Diese Karte wird ständig aktualisiert und zeigt Ihnen genaue Informationen über aktuelle Statistik, Fertigkeit, Extra, Eigenschaft, karmische Knubbel und alles andere, was man vom Figurenbildschirm aus wählen kann.

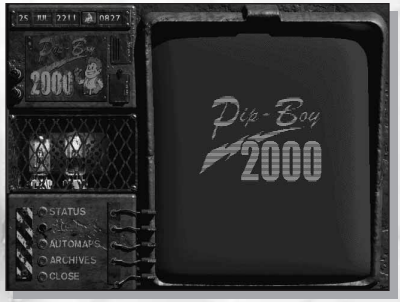
Der heilige RobCo PIPBoy 2000

Eines der heiligsten Werke in der *Fallout 2* – Welt ist der RobCo PIPBoy 2000, und eine Ihrer ersten Aufgaben ist es, Ihrer Figur den PIPBoy zu beschaffen.
Mit den Schaltflächen auf der linken Seite des Bildschirms bestimmen Sie die Hauptfunktion des PIPBoy. Alle anderen Befehle werden direkt über den Bildschirm des PIPBoy eingegeben. Weitere Informationen erhalten Sie in der Regel, indem Sie auf die Textzeilen klicken.

Funktionen des PIPBoy 2000

So funktioniert der PIPBoy:

Uhr- und Kalender



Oben links auf dem PIPBoy-Bildschirm sehen Sie das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit. Das Datum wird als Tag:Monat:Jahr gezeigt. Die Zeit wird als 24-Stunden-Uhr dargestellt.
Die Schaltfläche zwischen Datum und Zeit ist ein Wecker. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, sehen Sie in der Hauptanzeige eine Liste der möglichen Weckereinstellungen. Wählen Sie eine dieser Einstellungen aus, und die Spielzeit verläuft dementsprechend im Zeitraffer. Während dieser Zeit schläft Ihre Figur, oder sie ruht sich aus. Auf diese Weise sammeln Sie mehr Trefferpunkte, weil Sie Ihrer Figur Bewegung und Kämpfe ersparen.
Die Zeitschalter "bis" (until) haben eine etwas stärkere Wirkung. Sie lassen die Zeit vorrücken, bis die gewählte Bedingung erfüllt ist.
Während Ihre Figur sich ausruht, vergeht die Zeit schnell. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Figur zu wecken und den Rest der Zeituhr zu löschen.

Status

Die Hauptfunktion Ihres PIPBoy ist es, die aktuellen Fortschritte Ihrer Figur aufzuzeichnen. Alle Ihrer Figur zugewiesenen Aufgaben werden in diesen Abschnitt des PIPBoy aufgenommen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der aktuellen und der früheren Aufgaben aufzurufen. Erfüllte Aufgaben erscheinen durchgestrichen. Die Statusfunktion zeigt auch Daten an, die von Holobändern kopiert wurden. Holobänder sind eine Art Datenträger. Wenn Sie sich die Daten ansehen möchten, wählen Sie einen Eintrag aus. Sind mehrere Seite Daten vorhanden, so können Sie mit Hilfe der Textschaltflächen *NÄCHSTE* und *ZURÜCK* blättern. Zum Kopieren der Daten von einem Holoband wählen Sie das Holoband auf dem Inventarbildschirm gefolgt vom Aktionssymbol *Benutzen* des Befehlscursors.

Kartenansicht

Auf Ihrem PIPBoy können Sie für jeden Schauplatz, den Ihre Figur besucht hat, eine automatische Karte abrufen.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Archive
Alle Filme werden vom PIPBoy auf Video aufgezeichnet und können später abgerufen werden.

Schließen
Mit dieser Schaltfläche schalten Sie den PIPBoy aus und kehren zum Spiel zurück.

Karten
Die Spielansicht zeigt nur einen kleinen Teil der *Fallout 2*-Welt. Zusätzlich gib es Karten in drei verschiedenen Maßstäben zeigen. Nach Größe geordnet sind das:

Die Weltkarte
Die Weltkarte ist die größte Karte im Spiel und zeigt die Atomwüste. Sie brauchen diese Karte, um Ihre Figur von Stadt zu Stadt zu bewegen. Zum Betreten der Weltkarte müssen Sie eine Stadt über einen "Ausgang" verlassen. Ein Ausgang kann zum Beispiel so aussehen:
Unterscheiden Sie zwischen den zwei Arten von Ausgängen. Grüne Ausgänge bringen Sie von einem Stadtteil zu einem anderen, braune Ausgänge bringen Sie zur Weltkarte. Stellen Sie sich auf den Ausgang, um automatisch transportiert zu werden. Sie können einem ungastlichen Schauplatz mit Hilfe eines Ausgangs entfliehen, aber erwarten Sie bei Ihrer Rückkehr keine Freudentränen.
Die Weltkarte ist in vier verschiedene Bereiche aufgeteilt:

Kartenanzeige - Dies ist die Kartenansicht. Unerforschte Gebiete sind dunkel. Das Gebiet unmittelbar um das von Ihnen erkundete Gebiet herum ist leicht erhellt. Das bedeutet, daß Ihre Figur zwar schon gesehen hat, was sich in diesem Gebiet befindet, aber diesen Teil der Weltkarte noch nicht durchwandert hat. Grüne Kreise sind wichtige Orte, zumeist Städte, die Sie besuchen können. Zu großen grünen Kreisen gibt es einen Stadtplan (siehe unten.)

Anzeige für Sonne/Mond - Hier sehen Sie das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit.

Schauplatzliste - Sobald Sie einen wichtigen Schauplatz entdecken, wird eine Schaltfläche für diesen Schauplatz auf die Liste gesetzt. Um einen bereits

bekannten Schauplatz zu besuchen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche, und Ihre Figur macht sich sofort auf den Weg dorthin.

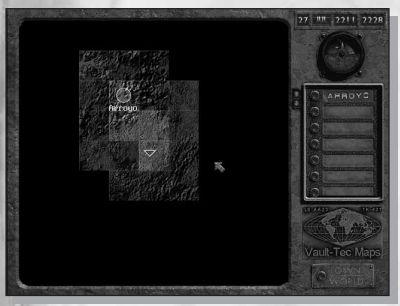
Stadt/Welt-Schaltfläche - Zum Umschalten zwischen Stadtplan und Weltkarte.

Reisen auf der Weltkarte

Zur Bewegung durch die Welt ziehen Sie den Cursor auf das gewünschte Ziel, und klicken Sie darauf. Sie erreichen Ihr Ziel nicht sofort, sondern die Reise kann in Spielzeit Tage oder Wochen dauern.
Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, erscheint ein grünes Dreieck. Klicken Sie auf dieses Dreieck, um den Schauplatz zu betreten. Die Atomwüste ist nicht leicht zu durchqueren. Sie müssen zwei Hindernisse überwinden – das Gelände und Zufallsbegegnungen. Beides kann Ihre Reise verlangsamen und Ihnen das Leben schwer machen.

Zufallsbegegnungen

Während Ihrer Reise auf der Weltkarte können Sie anderen Reisenden oder gefährlichen Tieren begegnen. Bei diesen Zufallsbegegnungen wissen Sie nicht, wann Sie auf wen oder was stoßen. In manchen Gebieten müssen Sie eher auf Zufallsbegegnungen gefaßt sein als in anderen.



Zufallsbegegnungen sind meistens, aber nicht immer, feindlicher Art.
Ob Sie eine Zufallsbegegnung erkennen können, ehe Sie selber entdeckt werden, hängt von den folgenden Faktoren ab: der Entwicklung Ihrer Fertigkeit als *Naturbursche*, einigen Extras und der Verfügbarkeit des Bewegungssensors. Wenn Sie die Begegnung als Erster erkennen, haben Sie zwei Möglichkeiten: die Begegnung vermeiden und Ihre Reise fortsetzen oder die Begegnung vollziehen.

Der Stadtplan

Der Stadtplan ist eine detaillierte grafische Darstellung eines wichtigen Schauplatzes, in der Regel einer Stadt (daher der Name). Der Stadtplan vermittelt Ihnen einen Eindruck davon, um was für eine Art Schauplatz es sich handelt und wo sich die größeren Gebäude und andere

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

interessante Dinge befinden. Außerdem bietet Ihnen der Stadtplan die Möglichkeit, direkt in eine bereits erforschte Stadt zu gehen.

Zum Zugriff auf einen Stadtplan klicken Sie auf die Schaltfläche *STADT/WELT* auf der Weltkarte. Wenn Sie sich einen anderen Stadtplan ansehen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche eines bereits besuchten Ortes auf der Schauplatzliste.

Die grünen Dreiecke funktionieren genauso wie auf der Weltkarte. Klicken Sie auf eines der Dreiecke, um sofort zu diesem Teil der Stadt zu gelangen.

Automatische Karte

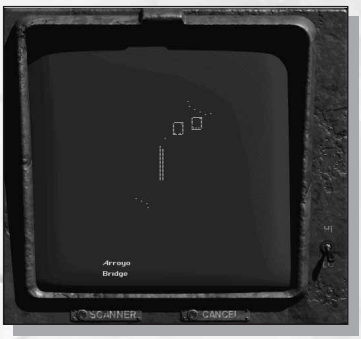
Eine automatische Karte ist eine verkleinerte Version einer Spielansichts-Karte, so daß Sie die ganze Karte auf einen Blick sehen können. Zum Zugriff auf die automatische Karte der aktuellen Karte Ihrer Figur klicken Sie auf die Schaltfläche *KARTE* auf der Interface-Leiste.

Die automatische Karte ist ein Fenster. Es wird nur die aktuelle Ebene der Karte gezeigt, auf der Sie sich befinden. Alle anderen Ebenen (wie z.B. der Keller eines Gebäudes oder ein zweites Stockwerk) werden auf dem PIPBoy abgebildet.

Beachten Sie, daß die automatische Karte nur große Objekte zeigt, z.B. Mauern und Gebäude.

Ihr aktueller Standpunkt wird durch ein rotes Kreuz markiert. Ausgänge sind orangefarben.

Wenn Sie den Bewegungssensor als aktives Objekt haben, können Sie auf die Schaltfläche *SCANNER* klicken, wodurch andere Wesen auf der automatischen Karte sichtbar werden. Alle anderen Wesen werden als rote Punkte dargestellt. Sie können nur die Karte scannen, auf der Ihre Figur sich im Moment aufhält.



Mit Hilfe der Schaltfläche *HOCH/NIEDRIG* schalten Sie zwischen hoher und niedriger Auflösung um. Bei der hohen Auflösung sehen Sie mehr Einzelheiten. Die niedrigere Auflösung ist bei manchen Karten übersichtlicher.

CGF-Interaktionen

Computergesteuerte Figuren (CGF) sind die anderen Figuren, mit denen Ihre Figur die *Fallout 2*-Welt teilt. Sie verbringen Großteil Ihrer Zeit damit, sich mit ihnen auf irgendeine Weise zu verständigen.

Dialoge

Gespräche sind ein wichtiger Teil Ihrer Arbeit als Entdeckungsreisender, da sie dadurch Informationen und abenteuerliche Aufgaben erhalten.
Um jemanden anzusprechen, müssen Sie den Befehlscursor und das Aktionssymbol *REDEN* benutzen. Dieses Symbol ist die Standardhandlung; meistens müssen Sie nur auf eine Person klicken, um ein Gespräch mit ihr anzuknüpfen. Manche Personen leiten auch von selbst ein Gespräch ein, wenn Sie nahe genug an sie herangehen.
Es gibt zwei verschiedene Arten von Dialogen: Plaudern und erweiterte Dialoge.

Plaudern

Wenn jemand Ihnen nur wenig zu sagen hat und nicht daran interessiert ist, was Sie zu sagen haben, plaudert er nur mit Ihnen. In diesem Fall erscheint in der Hauptspielansicht eine Dialogzeile über seinem Kopf. Ab und zu sind wichtige Informationen oder Anweisungen in einer solchen Dialogzeile versteckt.

CGF plaudern selbst während eines Kampfes. Diese Äußerungen sind allerdings nur Beleidigungen. Zum Glück können Sie diese über den Einstellungsbildschirm ausschalten.

Erweiterter Dialog

Wenn Ihnen eine CGF mehr zu sagen hat und wenn Sie auf Fragen antworten können oder Fragen stellen wollen, gelangen Sie zum speziellen Bildschirm für erweiterte Dialoge. Auf diesem Bildschirm sehen Sie ein Bild der CGF und erfahren, was sie zu sagen hat. Sie können ihr auch antworten. Dieser Bildschirm bietet Ihnen außerdem die Möglichkeit, mit der CGF zu feilschen oder zu tauschen

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

und sich das aktuelle Gespräch noch einmal anzusehen. Manche CGF sind besonders bedeutend. In diesem Fall erscheint ihr Porträt. Andere CGF sind weniger bemerkenswert und werden nur als Gestalt in der Spielansicht abgebildet.

Achten Sie beim Kopf einer CGF auf ihren Gesichtsausdruck, der Aufschluß darüber gibt, wie sie wirklich über Sie denkt.

Die Dialogzeilen der CGF erscheinen unter ihrem Porträt oder ihrem Bild. Wenn der Text nicht auf einen Bildschirm paßt, wird er auf mehreren Bildschirmen hintereinander gezeigt, bis Sie den vollständigen Text gesehen haben. Mit dem Mauszeiger können Sie sich den Text noch einmal ansehen oder weiterblättern.

Unterhalb des Textes der CGF sehen Sie, was Ihre Figur gerade sagen könnte. Die möglichen Äußerungen richten sich nach Ihrer Figur. Dabei sind ihre Charakteristiken am wichtigsten, insbesondere die Intelligenz, aber manchmal auch ihre besonderen Fertigkeiten. Was Ihre Figur sonst noch getan oder anderen Leuten erzählt hat, beeinflußt ebenfalls die Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Wenn Sie nur *[OK]* sehen, ist das Gespräch zu Ende.

Die Reaktionen der einzelnen CGF auf die verschiedenen Äußerungen fallen ganz unterschiedlich aus. Wenn Ihre Figur etwas Dummes oder Unangemessenes sagt, regen manche CGF sich darüber auf und anderen ist es schnurzegal. Da Sie mit einer höheren Intelligenz mehr Optionen zu sehen bekommen, reicht die Auswahl bald vom einfachem Grunzen bis zu ausgefeilten Schmähreden gegen die kapitalistischen Kriegshetzer. Eine Intelligenz von drei Punkten oder weniger bedeutet, daß Ihre Figur sich nicht wie ein intelligentes Wesen unterhalten kann. CGF können Figuren mit extrem niedriger IN nur mit Mühe verstehen.

Zur Auswahl einer Dialogzeile für Ihre Figur ziehen Sie den Mauszeiger darauf und drücken die linke Maustaste, sobald die Zeile markiert ist. Normalerweise erwidert die CGF auf Ihre Worte, und Sie erhalten neue Optionen für Ihre Antwort. Der Dialog wird fortgesetzt, bis die CGF Ihnen nichts mehr zu sagen haben oder bis Sie etwas sagen, das den Gesprächspartner richtig so wütend macht, daß er einen Kampf beginnt.

Bei manchen Ihrer Dialogzeilen gibt es mehrere

Reaktionsmöglichkeiten für die CGF. Diese Zeilen hängen normalerweise mit einer bestimmten Fertigkeit zusammen (im allgemeinen *Sprache*, doch manchmal auch mit anderen Fertigkeiten oder sogar Statistiken). Meistens wird *Sprache* gebraucht, um zu lügen. Wie gut Ihre Lüge ist und ob die CGF Ihr Spiel durchschauen kann (oder nicht), hängt von Ihrer Fertigkeit im Reden ab.

Wenn Sie sich den erweiterten Dialog noch einmal ansehen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche *ERNEUT LESEN* auf diesem Bildschirm. Sie sehen dann das ganze Gespräch wortwörtlich in einem einfache Fenster.

Sie können ein Gespräch erst verlassen, wenn Sie es völlig beendet haben. Wenn Sie ein Gespräch mit einer CGF angefangen haben, müssen Sie es auch beenden. Normalerweise bietet eine Ihrer Optionen Ihnen die Möglichkeit, das Gespräch zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu beenden, und wenn Sie und die CGF einander nichts mehr zu sagen haben, erscheint die Option *[OK]*, aber bis dann müssen Sie an der Unterhaltung teilnehmen.

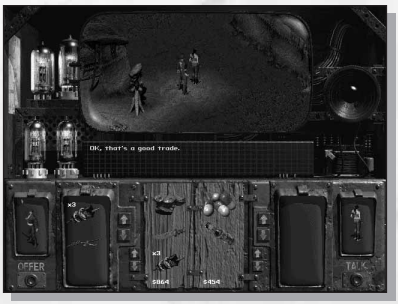
Tauschen

Handel vollzieht sich durch den Austausch von Waren. In Ermangelung eines richtigen Währungssystems oder einer Regierung zur Verwaltung eines derartigen Systems vertrauen die meisten Einwohner auf den Tauschhandel, um überleben zu können.

Zum Zugriff auf das Interface zum Tauschen klicken Sie auf die Schaltfläche *TAUSCHEN* auf dem Dialogbildschirm. Wenn Sie das Tauschen beenden möchten, ohne den Tausch auszuführen, klicken Sie auf die Schaltfläche *REDEN*. Sie gelangen dann zurück zum normalen Dialogbildschirm.

Ihre Inventarliste erscheint links auf dem Bildschirm. Ausrüstung und andere Gegenstände, mit denen die CGF handelt, erscheinen rechts. Auf der Tabelle zwischen den beiden Listen findet der Austausch statt. Unten in den Spalten der Tabelle steht der Gesamtwert aller auszutauschenden Gegenstände. Wenn Sie in Ihrer Spalte Gegenstände hinzufügen, steigt der Dollarwert. Der angegebene Wert in Dollar in der Spalte der CGF ist der Gesamtwert aller Gegenstände, die Sie haben möchten. Sobald Sie mehr bieten, als die Gegenstände der CGF (in

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG



Dollar) wert sind, klicken Sie auf die Schaltfläche *BIETEN*.

Preisfaktoren

Der Gesamtwert Ihrer Waren im Vergleich mit den Waren, welche die CGF dafür tauschen will, wird von einer Vielzahl Faktoren bestimmt.
Der wichtigste Faktor ist natürlich Ihre Fertigkeit im Tauschen. Je höher Ihre Tauschfertigkeit, desto bessere Geschäfte können Sie machen
Auch die Tauschfertigkeit der CGF ist zu berücksichtigen. Manche CGF verlangen einfach höhere Preise für Ihre Waren (zum Beispiel Ladenbesitzer).
Ihr Ruf beeinflußt den Wert des Tausches. Mit einem guten Ruf können Sie ein besseres Geschäft machen.
Auch die Reaktion der CGF auf Ihre Figur beeinflußt den Wert der Waren, die getauscht werden. Wenn der Händler Ihre Figur mag, bietet er Ihrer Figur bessere Tauschbedingungen.

Truppgenossen

Andere Leute können sich Ihrer Figur anschließen. Manchmal müssen Sie dazu überreden müssen, eine Aufgabe lösen, ihnen Geld zahlen oder sie auf andere Art überzeugen, daß Ihre Figur ihre Dienste nötig hat.
Es hat viele Vorteile, mit anderen einen Trupp zu bilden. Die anderen können Ihnen im Kampf beistehen und ihre Erfahrungen und Fähigkeiten mitbringen. Zusammen können sie mehr Ausrüstung tragen und Ihnen mit Informationen und Ratschlägen weiterhelfen.
Und weil sich die Anzahl der Ziele im Kampf erhöht, steigen die Chancen Ihrer Figur, ungeschoren davonzukommen.
Sie haben allerdings nur wenig Kontrolle über die Mitglieder Ihres Trupps. Während eines Kampfes können Sie nicht direkt steuern. Sie erteilen zwar vor Kampfbeginn Befehle, aber in der Hitze des Gefechts macht jeder, was er will.
Wenn Sie das Aktionssymbol *Reden* auf ein Mitglied Ihres Trupps anwenden, bekommen Sie Zugriff auf die beiden Faktoren, die Sie steuern können: Inventar und Standard-Kampfstrategien.

Inventar der Truppgenossen

Wenn Sie mit einem Truppgenossen sprechen, erscheint der erweiterte Dialogbildschirm. Achten Sie darauf, daß die Schaltfläche *TAUSCHEN* durch die Schaltfläche *TAUSCH* ersetzt wurde. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und das Tausch-Interface schiebt sich über den unteren Teil des Bildschirms.
Ein Tausch ähnelt dem Ihnen bereits bekannten Tauschen, aber es gibt einige wichtige Unterschiede.
Der erste Unterschied ist, daß die Werte unten in der Tabelle das Gesamtgewicht des Inventars der beteiligten Figuren wiedergeben.
Der zweite und wichtigste Unterschied ist, daß ein Tausch mit Truppgenossen ruhig ungerecht sein darf.

Kampfsteuerung für Truppgenossen

Auf dem erweiterten Dialogbildschirm eines Truppgenossen befindet sich auch die Schaltfläche *KAMPFSTEUERUNG*. Wenn Sie darauf klicken, schiebt das Kampsteuerungs-Interface sich über den unteren Teil des Bildschirms.
Hier finden Sie einige grundsätzliche Informationen über diese CGF. Außerdem können Sie viele der Schaltflächen wählen, um das Verhalten der CGF zu ändern.

Die folgenden Informationen können nicht geändert werden:

TP - Aktuelle und maximale Trefferpunktzahl dieser CGF.

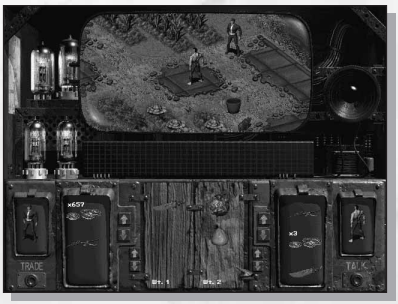
Fähigkeit - Die kampfunabhängige Fertigkeit, welche die CGF am besten beherrscht.

Tragkraft - Aktuelles und maximales Gewicht, das diese CGF tragen kann.

Nahkampfschaden - Der aktuelle Nahkampfschaden-Bonus dieser CGF.

AP - Die Aktionspunkte der CGF.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG



Sie können auf die folgenden Schaltflächen klicken:

Beste Waffe benutzen - Diese Option zwingt die CGF, anstatt der aktuellen Waffe die beste Waffe aus ihrem Inventar zu gebrauchen. Welche Waffe die beste ist, hängt von der Waffeneinstellung der CGF ab. Die Waffeneinstellung ist Teil ihres Charakters (siehe unten).

Beste Panzerung benutzen - Diese Option zwingt die CGF, anstatt der aktuellen die beste Panzerung aus ihrem Inventar zu benutzen (dabei kann es sich um die Panzerung handeln, die sie im Moment anhat). Im Gegensatz zur Spielerfigur ändert sich die Abbildung einer CGF nicht, wenn sie die Rüstung wechselt.

Charakter - Dies steuert das Verhalten der Truppgenossen im Kampf. Bei machen CGF können bestimmte Charakter nicht eingestellt werden. Die ersten vier Charakter sind vorgegeben. Der fünfte Charakter, Eigene, bietet Ihnen als Spieler die Möglichkeit, die Komponenten des Charakters nach Ihren Vorstellungen einzustellen. Und falls Sie sich fragen, wie diese Komponenten eigentlich aussehen, geben wir Ihnen hier die Antwort.

Salven - Bestimmt, wie oft ein Truppgenosse den Wahlschalter seiner Salvenwaffen betätigt.

Weglaufen - Bestimmt, wann ein Truppgenosse aus dem Kampf flüchtet. Beruhtauf dem prozentualen Anteil der verbleibenden TP.

Bevorzugte Waffen - Bestimmt, welche Art Waffe der Truppgenosse vorzugsweise benutzt. Wenn Sie (ausschließlich) *Nahkampf*, (ausschließlich) *Distanz* oder *Unbewaffnet* auswählen, greift der Truppgenosse nicht an, falls er die angegebene bevorzugte Waffe nicht einsetzen kann.

Entfernung - Bestimmt die Bewegung des Truppgenossen im Kampf.

Opfer - Bestimmt, wen die CGF angreift, wenn sie eine Wahl hat.

Einsatz von Chemikalien - Bestimmt, wie oft die CGF Chemikalien einsetzt.

Optionen

Mit den Optionen können Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden, die Einstellungen ändern oder das Spiel verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren. Sie rufen die Optionen auf, indem Sie auf die Optionen-Schaltfläche (das große "O") auf der Interface-Leiste klicken.

Beenden - Hiermit kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Da Ihr Spiel nicht automatisch gespeichert wird, erscheint ein Dialog, in dem Sie aufgefordert werden, die Aktion zu bestätigen.

OK - Wenn Sie diese Möglichkeit wählen, wird das Optionsfenster geschlossen, und Sie kehren zum Spiel zurück.

Spiel speichern

Wenn Sie mit dem Spiel aufhören oder den erreichten Stand sichern möchten, können Sie es speichern. Es ist sinnvoll, während des Spiels regelmäßig zu speichern, besonders, wenn Sie sich in einem gefährlichen Gebiet aufhalten oder wenn Sie ahnen, daß Ihnen etwas Unangenehmes bevorsteht.
Sie haben zehn Speicherplätze. Pro Platz können Sie eine Datei speichern. Sie haben also die Möglichkeit, gleichzeitig zehn verschiedene Schauplätze oder Positionen zu speichern.
Wenn Sie mehr als zehn Spiele speichern wollen, müssen Sie eines der bereits gespeicherten Spiele überschreiben. Sie prüfen den Inhalt einer Speicherzeile, indem Sie mit der linken Maustaste auf diese Zeile klicken. Daraufhin erscheint ein Screenshot der Szene, in der Sie das Spiel gespeichert haben, zusammen mit einem kurzen Text, der das Datum des Spiels sowie Beschreibung und Zeit des gespeicherten Spiels enthält.
Um ein Spiel zu speichern, doppelklicken Sie mit der

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

linken Maustaste auf die Zeile, die Sie verwenden wollen, oder markieren Sie die Zeile, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche *OK*. Geben Sie eine Beschreibung ein, die Sie daran erinnert, was an dieser Stelle passiert ist. Drücken Sie auf die Eingabetaste, oder klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

Spiel laden

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten, brauchen Sie diesen Bildschirm. Sie können den gleichen Bildschirm auch vom Hauptmenü aus aufrufen.
Um ein Spiel zu laden, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Zeile, oder klicken Sie zuerst auf die Zeile, um sie zu markieren, und klicken Sie danach auf die Schaltfläche *OK*.

Einstellungen

Mit Hilfe der Einstellungen können Sie Aspekte des Spiels steuern. Alle Einstellungen können vom Spieler geändert werden.
Für alle nachfolgenden Einstellungen gibt es zwei oder mehr Optionen.
Die Optionen werden hinter der Bezeichnung der Einstellung in Klammern aufgelistet. Die unterstrichene Option ist jeweils die Standardeinstellung.

Spielschwierigkeit [Einfach, Normal, Schwierig]
Damit wird der Schwierigkeitsgrad für Reaktionen und andere, nicht-kampfbezogene Fertigkeiten gesteuert. Bei *Einfach* werden negative Reaktionsmodifikatoren halbiert, und alle Berechnungen außerhalb des Kampfes erhalten einen Bonus von +20%. Bei *Schwierig* werden alle negativen Reaktionsmodifikatoren um 25% erhöht und alle Berechnungen außerhalb von Kämpfen um -10% verringert. Sie können diese Einstellung jederzeit während des Spiels ändern, und es gibt für keine Einstellung eine Strafe oder eine Belohnung.

Kampfschwierigkeit [Zimperlich, Normal, Roh]

Regelt den Schwierigkeitsgrad des Kampfes. Bei *Zimperlich* werden Trefferquote und Schaden des Gegners abgeschwächt, und er setzt weniger gezielte Schüsse ein. Bei *Roh* treffen Ihre Gegner häufiger, richten mehr Schaden an und setzen häufiger gezielte Schüsse ein. Es gibt keine Strafen oder Belohnungen für eine Einstellung, und Sie können diese Einstellung ändern, wann Sie wollen.

Kampfgeschwindigkeit [Normal -> Schnellste, Spieler-Kontrollkästchen])
Mit diesem Gleitregler wird eingestellt, wie schnell die CGF sich im Kampf bewegen und wie schnell sie angreifen (na ja, eigentlich wird nur die Animationsrate eingestellt – sie können immer noch genauso oft angreifen, aber es sieht aus, als ob sie sich schnell bewegen). Wenn das Spieler-Kästchen markiert ist, wird auch die Animationsrate des Spielers beschleunigt. Falls es Ihnen beim Kampf ein bißchen zu langsam geht, regulieren Sie diese Einstellung, bis Sie mit der Geschwindigkeit zufrieden sind.

Kampfschmähruf [<u>An</u>, Aus]
Mit dieser Option werden die Beleidigungen im Kampf ein- und ausgeschaltet. Wenn Sie anfangen, sich über die Sprüche der CGF in Kampf zu ärgern, können Sie diese ausschalten.

Kampfmeldung [<u>Lang</u>, Kurz]
Wenn die Kampfmeldungen auf *Lang* eingestellt sind, werden sie länger und ausführlicher. Wählen Sie dagegen *Kurz*, enthalten die Meldungen dieselben Informationen in Kurzfassung.

Zielmarkierung [An, Aus, <u>Nur Zielen</u>]
Entscheiden Sie, ob Figuren während des Kampfes ständig markiert (An) sein sollen oder nicht (Aus). Bei der Einstellung *Nur Zielen* erscheint die Markierung nur, wenn der Spieler den Zielcursor im Kampf verwendet.
An der Farbe der Markierung erkennen Sie den Charakter der Figur. Im Abschnitt *Kampf* finden Sie eine genauere Erläuterung.

Grad der Gewalt [Keine, Minimal, Normal, <u>Maximal</u>]
Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Darstellung des

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Todes von Figuren im Spiel. Bei *Maximal* werden die grauenvollsten, schrecklichsten Todesszenen gezeigt, die man sich vorstellen kann. Bei *Normal* werden die meisten Sterbeszenen gezeigt, nur die allerblutigsten nicht. Bei *Minimal* brechen die Figuren in einer Blutpfütze zusammen. Bei *Keine* fallen die Figuren einfach nur um.

Textanzeige [Langsam -> Normal -> Schneller]
Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie, wie lange der laufende Text und die Dialoge auf dem Bildschirm zu sehen sind. Texte sind bei *Langsam* doppelt so lange zu sehen wie bei *Normal* und bei *Schneller* nur halb so lange.

Sprachfilter [An, Aus]
In *Fallout 2* wird manchmal etwas derber geflucht. Ist der Sprachfilter eingeschaltet, so erscheinen diese Kraftausdrücke als "&^!@!".

Laufen [Normal, Immer]
Bei der Einstellung *Immer* rennt die Figur, anstatt zu gehen, wenn Sie den Bewegungscursor verwenden und auf die linke Maustaste klicken. Sie müssen die Umschalttaste drücken und mit der Maus klicken, um die Figur gehen zu lassen. Bei *Normal* funktioniert alles wie gewohnt: Klicken mit der linken Maustaste = Gehen, Umschalttaste betätigen und Klicken = Laufen.

Lautstärke - Allgemein [Aus -> Leise -> Normal -> Laut]
Mit diesem Gleitregler steuern Sie die Gesamtlautstärke des Tons. Aus hebt alle anderen Soundeinstellungen auf. Die Steuerungen der Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe richten sich nach der Einstellung der Gesamtlautstärke.

Lautstärke - Musik/Film [Aus ->> Leise -> Normal -> Laut]
Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie die Lautstärke von Musik und Ton der Filmsequenzen.

Lautstärke - Soundeffekte [Aus ->> Leise -> Normal -> Laut]
Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.

Lautstärke - Sprache [Aus -> Leise -> Normal -> Laut]
Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie die Lautstärke der digitalen Sprachausgabe bestimmter Figuren.

Helligkeit [Normal-> Heller]
Mit diesem Gleitregler steuern Sie die Helligkeit des

Bildschirms. Bei manchen Computern, Videokarten und Monitoren müssen Sie eventuell die Helligkeit ein wenig erhöhen, um die dunkleren Bildschirme besser erkennen zu können.

Zeigergeschwindigkeit [Normal -> Schneller])
Mit diesem Gleitregler wird eingestellt, wie schnell der Mauszeiger sich bewegt. Je höher die Einstellung, desto schneller reagiert Ihre Maus.

Objektmarkierung [Aus, An]
Bei *An* wird ein Objekt auf dem Boden markiert, wenn Sie den Befehlscursor darauf ziehen. Bei *Aus* können Sie Objekte auf dem Boden nicht so leicht finden.

Untertitel [Aus, An]
Diese Einstellung gilt für alle Untertitel der Filmsequenzen. Bei An erscheint der Text unten im Bild.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

FIGURENÜBERSICHT

Extras

Extras sind spezielle Fähigkeiten, aus denen Sie wählen können, wenn Ihre Figur einen neuen Erfahrungs-Level erreicht. Dieser Bonus ähnelt den Eigenschaften, aber Sie haben hier nur gute Eigenschaften zur Wahl, keine einzige schlechte.

Sie können nach jeweils drei Leveln ein Extra auswählen (das fängt an bei Level 3 -- also nach Level 3, 6, 9, 12, 15, 18 und so weiter), es sei denn, sie verfügen über die Eigenschaft *Gelernt*. In diesem Fall erhalten Sie nach jeweils vier Leveln ein Extra (4, 8, 12, 16, 20 und so weiter.)

Die Liste der Extras, aus denen Sie wählen können, richtet sich nach dem Charakter Ihrer Figur. Manche Extras stehen Ihrer Figur nur dann zur Verfügung, wenn ihr Level hoch genug ist. Ihre Figur muß alle Anforderungen erfüllen oder übertreffen. Für manche Extras gibt es keine Anforderungen. Die Anforderungen für die einzelnen Extras werden weiter unten aufgelistet.

Extras werden auf dem Figurenbildschirm gewählt, nachdem Sie einen Level abgeschlossen haben, der Ihnen ein Extra einbringt. Sie können auch beschließen, kein Extra zu wählen. Wenn Sie jedoch keines auswählen, bevor Sie den nächsten extrabringenden Level erreichen, verlieren Sie es. Sie können sich höchstens ein Extra aussuchen.

Im Auswahlfenster für Extras sehen Sie alle Extras, aus denen Ihre Figur wählen darf. Wenn Sie auf der Informationskarte mehr über ein Extra sehen wollen, markieren Sie es. Mit den Pfeiltasten scrollen Sie die Liste, mit der Schaltfläche *OK* akzeptieren Sie das markierte Extra. Klicken Sie auf die Schaltfläche *ABBRECHEN*, um abzubrechen, wenn Sie das Extra erst beim nächsten Aufrufen des Figurenbildschirms wählen möchten.

Manche Extras können mehrmals gewählt werden. Sie haben Ränge. Die Zahl der Ränge gibt an, oft ein Extra gewählt werden kann. Die Zahlen der Ränge sind ebenfalls unten aufgeführt.

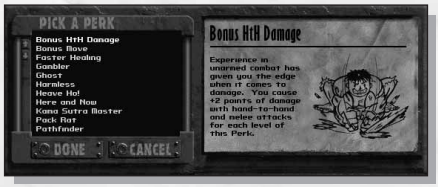
Extras zur Steigerung einer Fähigkeit erhöhen diese um eine bestimmte Anzahl Fähigkeitspunkte. Diese funktionieren genau wie normale Fähigkeitspunkte. Wenn die Ausgangsfertigkeit Ihrer Figur bereits hoch ist, fällt der Zuwachs geringer als bei einer niedrigen Ausgangsfertigkeit.

Erfahrung

Ihre Spielfigur sammelt durch das Überleben und Überwinden von Hindernissen Erfahrungspunkte. Wenn Ihre

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Figur eine bestimmte Zahl von Erfahrungspunkten gesammelt hat, steigt ihr Charakter um einen Level. Ihre Figur erhält dann mehr Trefferpunkte, mehr Fähigkeitspunkte und manchmal auch ein Extra. Erfahrungspunkte gibt es für das Töten feindlicher Wesen, das Lösen von Problemen und den erfolgreichen Einsatz von Fähigkeiten. Je stärker der vernichtete Gegner, je komplizierter das Problem oder je schwieriger das Einsetzen der Fähigkeit, desto mehr Erfahrungspunkte erhält Ihre Figur.



Auf dem Figurenbildschirm sehen Sie, wieviel Erfahrung Sie benötigen, um zum nächsten Level zu gelangen.

Level	Benötigte EP
1	0
2	1.000
3	3.000
4	6.000
5	10.000
6	15.000
7	21.000
8	28.000
9	36.000
10	45.000
11	55.000
12	66.000
13	78.000
14	91.000
15	105.000
16	120.000
17	136.000
18	153.000
19	171.000
20	190.000
21	210.000

und so weiter…

Auf jedem neuen Level erhält Ihre Figur folgendes:

Trefferpunkte - Addieren Sie 3+(1/2 Ausdauer) zu Ihrer maximalen Gesamtzahl TP.

Fähigkeitspunkte - Eine Zunahme von 5+(2x Intelligenz) Fähigkeitspunkten.

Ihre Figur erhält ab und zu, nach jeweils drei oder

vier Leveln, ein Extra.

Fähigkeitspunkte

Auf jedem neuen Erfahrungs-Level erwerben Sie zusätzliche Fähigkeitspunkte, die Sie auf die Aufwertung einer Fähigkeit verwenden können. Die Verbesserung einer Fähigkeit kostet Ihre Figur mehr Fähigkeitspunkte bei höheren Leveln. Spezialkenntnisse werden schneller verbessert. Sie erhalten ein Plus von 2% gegenüber 1% für eine normale Fähigkeit.
Die genaue Zahl der Fähigkeitspunkte, die Ihre Figur auf jedem Level verdient, hängt von ihrer Intelligenz ab (je höher die Intelligenz, desto mehr Fähigkeitspunkte) und davon, ob sie über die Eigenschaft *Gelernt* oder das Extra *Gebildet* verfügt.

Fähigkeitspunkte ausgeben

Wenn Sie Fähigkeitspunkte ausgeben wollen, klicken Sie einfach auf den Namen der Fähigkeit, um sie zu markieren, und verschieben Sie die Leiste zum Ausgeben von Fähigkeitspunkten auf diese Fähigkeit. Klicken Sie auf + oder - , um die Zahl der Fähigkeitspunkte für diese Fähigkeit zu erhöhen oder zu verringern.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

KAMPF

Lebenswichtiges

Auf Ihrer Entdeckungsreise durch die Atomwüste geraten Sie früher oder später in Konflikt mit anderen Figuren oder Kreaturen. Manchmal können Sie diese Probleme noch mit Diplomatie oder Schleichtechnik lösen, je nachdem, worin Ihre Figur am besten bewandert ist. Manchmal ist der Kampf jedoch unausweichlich.

Der Kampf in *Fallout 2* findet in Spielzügen oder Runden statt. Der Rest des Spiels erfolgt in „Echtzeit“, d.h., die anderen Figuren bewegen sich weiter, während Sie Ihre Figur bewegen, doch im Kampf erfolgen alle Aktionen abwechselnd. Wenn Ihre Aktion oder Aktionen beendet sind, ist der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe. Sobald all Ihre Gegner oder Verbündeten ihre Chance genutzt haben, ist die Reihe wieder an Ihnen. So geht es weiter, bis alle Kampfteilnehmer entweder tot, bewußtlos oder geflüchtet sind.

Wenn alle anderen tot oder geflohen sind, ist der Kampf beendet, und das Spiel wechselt zurück zur Echtzeit. Wenn Ihre Figur stirbt, ist das Spiel vorbei.

Kampfbeginn

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Kampf zu beginnen: angreifen oder angegriffen werden. Sie können den Kampf beginnen, indem Sie auf das aktive Objekt linksklicken, wenn es sich dabei um eine Waffe handelt, oder die Schnelltaste "A" drücken.

Derjenige, der den Kampf beginnt, ist einmal als erster am Zug, danach wird die Reihenfolge der Kampfteilnehmer durch ihre Reihenfolge-Statistik bestimmt. Das Wesen mit der höchsten Reihenfolge ist als Erstes an der Reihe, dann das Wesen mit der zweithöchsten Reihenfolge und so weiter. Im Falle eines Patt ist die beste Beweglichkeit der entscheidende Faktor. Wenn das nicht hilft, gibt das beste Glück den Ausschlag.

Jeder Kampfteilnehmer, vom ersten auf der Liste bis zum letzten, kommt zum Zug. Wenn jeder seine Chance hatte, fängt das Ganze oben auf der Liste wieder von vorn an.

Bei Kampfbeginn werden die Kampfschaltflächen auf der unteren rechten Seite der Interface-Leiste freigegeben. Wenn die vier Lampen um die Schaltflächen herum knallgrün sind, ist Ihre Figur an der Reihe. Leuchten die Lampen rot, so ist eine der Computerfiguren an der Reihe. Wenn Sie am Zug sind, können Sie Aktionen ausführen.

Ziele

Eine der ersten Schritte, die Sie unternehmen müssen, ist

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

das Bestimmen möglicher Ziele. Mit Hilfe der Einstellung *Zielmarkierung* können Sie bestimmen, wann Ziele markiert werden.
Wenn Sie die Cursormodi durch Drücken auf die rechte Maustaste wechseln, finden Sie den Zielcursor. Sie können den Zielcursor auch aufrufen, indem Sie auf eine Waffe im Bereich der Schaltfläche für das aktive Objekte klicken. Alle Ziele auf der Sichtlinie* und/oder innerhalb des Wahrnehmungsbereichs Ihrer Figur werden markiert. Die Farbe der Markierung ist wichtig.

ROT - Ein rot markiertes Wesen befindet sich auf der Sichtlinie und innerhalb des Wahrnehmungsbereichs Ihrer Figur und ist möglicherweise ein Gegner. Gehen Sie vorsichtig vor. Es kann sein, daß es sich um ein neutrales Wesen handelt, das nichts mit Ihnen und Ihren Problemen zu tun haben möchte. Es ist aber auch möglich, daß das Wesen üble Pläne für den Leichnam Ihrer Figur hegt.

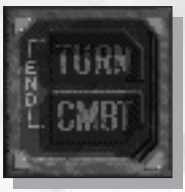
GELB - Das Wesen befindet sich außerhalb der Sichtlinie Ihrer Figur, aber innerhalb ihres Wahrnehmungsbereichs. Ihre Figur kann dieses Wesen nicht angreifen, es sei denn, sie geht näher an das Wesen heran.

GRÜN - Dieses Wesen ist Ihr Freund. Nicht schießen!

KEINE - Wenn ein Wesen nicht markiert ist, befindet es sich außerhalb der Sichtlinie und des Wahrnehmungsbereichs Ihrer Figur.

* Sichtlinie: Die Sichtlinie ist eine gerade Linie zwischen zwei Figuren. Wenn die Linie blockiert wird, sind die Figuren nicht auf einer Sichtlinie miteinander. Die Sichtlinie beruht auf Gegenseitigkeit: Eine Figur ist auf der Sichtlinie eines Wesen, wenn dieses Wesen sich auf der Sichtlinie der Figur befindet. Die Sichtlinie kann durch Mauern, Bäume und andere große Objekte blockiert werden.

* Wahrnehmungsbereich: Der Wahrnehmungsbereich ist der Bereich, in dem Ihre Figur nicht nur sehen, sondern auch hören oder riechen kann. Wenn ein Wesen sich hinter Ihrer Figur befindet, kann Ihre Figur das selbst aus einiger Entfernung wissen, da sie es gerade noch wahrnehmen kann.



Aktionspunkte

Die Zahl der Aktionen, die Sie während eines Spielzugs ausführen können, richtet sich nach der Gesamtzahl Ihrer Aktionspunkte (AP). Sie geben bei jeder Aktion AP aus, bis keine mehr übrig sind und ihr Spielzug damit endet. Die Zahl der Aktionspunkte Ihrer Figur erscheint über dem aktiven Objekt auf der Interface-Leiste. Die AP-Lampen zeigen nur die ersten 10 Aktionspunkte, die Sie haben. Wenn Sie mehr als 10 übrig haben, sind diese nicht zu sehen.

Kampfaktionen

Die folgende Übersicht zeigt Ihnen, wie viele Aktionspunkte Sie in etwa für eine Aktion benötigen. Die genaue Punktzahl hängt von Ihrer Figur und dem von Ihrer Figur benutzten Objekt ab.

Aktion	Grundkosten in AP
Gehen	1 AP pro Sechseck
Nahkampfangriff	3 AP
Nahkampfwaffenangriff	4 AP
Distanzangriff (Einzelschuß)	5 AP
Distanzangriff (Salve)	6 AP
Gezielter Angriff	+1 AP
Nachladen von Munition	2 AP
Zugriff auf das Inventar	4 AP
Öffnen einer Tür oder andere Handlung	3 AP
Zwischen aktiven Objekten umschalten	0 AP
Waffenmodus wechseln	0 AP

Bewegung

Die Zahl der AP für die Bewegung wird in der Mitte des Bewegungscursors angezeigt, wenn Sie ihn einen Moment lang über das Zielsechseck halten. Wenn im Cursor ein rotes X zu sehen ist, haben Sie nicht genug AP, um so weit zu gehen, oder jemand (bzw. etwas) blockiert Ihren Zugang zu diesem Sechseck. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie für die Bewegung klicken, um genug AP zum Ausführen der Bewegung und dem gleichzeitigen Einsatzes Ihres aktiven Objekts zu reservieren.

Angriff

Die Zahl der für einen Angriff benötigten AP richtet sich nach der Art Ihres Angriffs und der verwendeten Waffen. Die AP-Kosten Ihres Angriffs können Sie immer unten links auf der Schaltfläche für das aktive Objekt ablesen. Zielschüsse erfordern mehr Zeit zum Zielen und kosten

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

daher einen zusätzlichen AP.
Zum Angriff klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt (die entweder eine Waffe enthält oder, wenn Sie unbewaffnet angreifen wollen, leer ist), bis die Schaltfläche den gewünschten Angriffsmodus anzeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche, um einen Zielcursor aufzurufen. Ziehen Sie den Zielcursor auf Ihr Ziel, und drücken Sie erneut die linke Maustaste, um anzugreifen. Sie können während eines Spielzugs immer wieder neu angreifen, bis Ihnen die AP dafür ausgehen. Sie können sogar auf zwei verschiedene Arten angreifen.

Inventar

Wenn Sie die Schaltfläche INV drücken, um auf Ihr Inventar zuzugreifen, kostet Sie dies 4 AP.
Sobald Sie jedoch im Inventar sind, können Sie dort so viele Aktionen ausführen, wie Sie wollen. .

Andere Aktionen

Aktionen, die Zeit und Mühe erfordern, zum Beispiel das Öffnen einer Tür, kosten 3 AP. Manche Fertigkeiten oder Aktionen verlangen soviel Spielzeit, daß Sie sie nicht während eines Spielzugs einsetzen können. Insbesondere die Fertigkeiten *Erste Hilfe* und *Arzt* können im Kampf nicht angewendet werden.
Manche Interface-Aktionen erfordern so gut wie keine Zeit. Mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt zu klicken, um den Waffenmodus zu wechseln, kostet keinen einzigen AP. Auch das Umschalten zwischen den Fächern für das aktive Objekt kostet nichts.

Trefferchancen

Angriffe im Kampf sind keine bombensichere Sache. Die Leute stehen nicht still und geben sich alle Mühe, nicht getroffen zu werden. Schläge, die normalerweise eine Verletzung verursachen würden, prallen von Panzerung ab. Bei Waffenangriffen wird daher oft von der "Trefferchance" gesprochen. Sobald Sie den Zielcursor auf ein legales Ziel ziehen, erscheint der Wert für die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Dieser Prozentwert berücksichtigt eventuelle Modifikationen und bezeichnet die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie das Ziel tatsächlich treffen. Je höher die Zahl, desto besser stehen Ihre Chancen, den Gegner zu treffen.

Selbst mit besonders großen Fähigkeiten und allen Modifikationsfaktoren beträgt Ihre Trefferchance

höchstens 95%.
Ihre Trefferchance errechnet sich aus der entsprechenden Waffenfertigkeit, modifiziert durch Entfernung, Lichtverhältnisse, Panzerung, Deckung Ihres Ziels, ob bei gezielten Angriffen auch die genaue Position des Ziels.
Bei Distanzwaffen ist die Entfernung zwischen Ihnen und Ihrem Ziel von entscheidender Bedeutung. Je näher Ihre Figur ihrem Ziel ist, desto besser sind Ihre Trefferchancen. Ihre effektive Reichweite hängt vor allem von Ihrer Wahrnehmung ab. Wenn Sie sich sehr nahe am Ziel befinden, dann erhalten Sie sogar einen Bonus für Ihre Trefferchance.
Befindet sich Ihr Ziel im Dunkeln, ist es schwerer zu erkennen. Die Lichtverhältnisse wirken sich daher auf Ihre Trefferchance aus. Je dunkler es ist, desto schwieriger ist es, ein Ziel zu treffen.
Panzerung schützt ein Ziel vor dem Angriff, indem sie den Angriff abhält. Angriffe, die abgehalten werden oder bei sehr schwerer Panzerung abprallen, fügen dem Ziel keinen Schaden zu. Toll! Der Prozentwert für die Trefferchance wird durch die sogenannte Rüstungsart (RA) modifiziert. Weiter hinten im Handbuch finden Sie weitere Einzelheiten zur Panzerung und wie sie Ihnen helfen kann, selbst wenn Sie getroffen wurden.
Als Deckung gelten alle Hindernisse zwischen Ihnen und Ihrem Ziel. Personen, Fässer, Bäume und Mauern bieten alle Deckung. Durch Mauern können Sie nicht schießen, aber durch ein Fenster ist das vielleicht doch möglich. Weiter hinten im Handbuch finden Sie Einzelheiten zu Zielangriffen. Jeder Schauplatz modifiziert Ihre Trefferchance in unterschiedlichem Maße, bietet Ihnen jedoch die Möglichkeit, größeren Schaden zu verursachen.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Distanzwaffen

Distanzwaffen sind Waffen, die über eine Entfernung von einem Sechseck oder mehr eingesetzt werden können. Meistens haben Distanzwaffen eine maximale Reichweite, doch sie beträgt häufig 15, 20 oder mehr Sechsecke.

Alles von Pistolen bis zu geworfenen Steinen kann als Distanzwaffe eingesetzt werden. Sobald Sie jemanden aus einer Entfernung von mehr als 2 Sechsecken angreifen können, gilt die Waffe als Distanzwaffe.

Waffenmodi

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für aktive Objekte klicken, können Sie den Waffenmodus ändern. Nicht alle Modi sind bei allen Waffen verfügbar.

EINZELSCHUSS - Damit wird ein einzelner Schuß abgefeuert. Das heißt, daß bei jedem Schuß nur ein Geschoß eingesetzt wird. Der Computer gibt Ihnen nur eine Chance, Ihr Ziel zu treffen. Wenn Sie Erfolg haben, treffen Sie Ihr Ziel und verursachen Schaden.Einzelschüsse können zugleich auch Zielschüsse sein.

SALVE - Salvenwaffen feuern bei jedem Angriff mehrere Geschosse ab. Verschiedene Salvenwaffen haben unterschiedliche Feuerraten. Die Feuerrate bestimmt, wie viele Schuß die Waffe pro Angriff abgibt. Salvenwaffen verbrauchen sehr viel Munition, aber im allgemeinen haben Sie eine höhere Trefferchance. Jeder einzelne Schuß hat eine eigene Trefferchance. Selbst bei geringen Fähigkeiten haben Sie daher mit einer Salvenwaffe mit hoher Feuerrate gute Aussichten, daß wenigstens einige Schüsse etwas treffen. „Etwas“ ist hier das Schlüsselwort. Mit einer Salvenwaffe greifen Sie nicht nur Ihr Ziel an, sondern auch alle anderen potentiellen Ziele, die sich innerhalb des kegelförmigen Wirkungsbereichs befinden.

Wenn Sie jedoch einen Salvenangriff gegen einen Gegner durchführen, der Ihnen dicht gegenüber steht -- durchlöchern Sie ihn mit all Ihren Geschossen. Der Kegel braucht

einen Abstand von mindestens ein paar Sechsecken, um zu funktionieren.
Abgesehen davon, das Salvenwaffen sehr viel Munition verbrauchen, können Salven keine Zielschüsse sein. Sie verfügen einfach nicht über die nötige Kontrolle, um bei dem Rückschlag Ihr Ziel ins Visier zu bekommen.

WERFEN - Damit schleudern Sie Waffen auf ein gegnerisches Ziel. Diese Waffen haben im allgemeinen eine kürzere Reichweite als andere Distanzwaffen. Die genaue Reichweite hängt von der Kraftstatistik der Figur ab, die den Wurf ausführt. Granaten, Messer und Steine können alle als Wurfwaffen verwendet werden. Wenn sich in Ihrem Inventar ein identisches Objekt befindet, wird es automatisch in dasselbe Fach gelegt. Eine geworfene Waffe muß einfach irgendwo landen. Auch wenn Sie Ihr Ziel verfehlt haben, landet sie irgendwo in Ihrer Nähe oder in der Nähe des Ziels auf dem Boden. Granaten neigen in einem solchen Fall dazu, unangenehm zu reagieren.

NEULADEN - Waffen mit Munition können nachgeladen werden. Die Munitionsleiste neben der Schaltfläche für das aktive Objekt zeigt an, ob Sie für eine Waffe Munition brauchen und wieviel Munition noch in der Waffe vorhanden ist. Je weiter unten die Leiste sich befindet, um so schneller müssen Sie nachladen.
Anstelle dieser Methode, die Sie nur zwei AP kostet, können Sie vier AP ausgeben und auf das Inventar zugreifen. Sobald Sie im Inventar sind, können Sie dort so viele Aktionen ausführen, wie Sie wollen.

Nahkampfwaffen & unbewaffneter Kampf

Der Einsatz von Nahkampfwaffen und der unbewaffnete Kampf werden als Nahkampf zusammengefaßt. Diese Art des Kampfes spielt sich in sehr geringer Entfernung ab. Normalerweise stehen die beiden Gegner dabei auf benachbarten Sechsecken. Mit einigen Nahkampfwaffen können Sie einen Gegner angreifen, der zwei Sechsecke von Ihrer Figur entfernt ist.

Der Nahkampf hat den großen Nachteil, daß der Gegner Ihren Angriff immer erwidern kann. Mit einer Distanzwaffe können Sie aus der Entfernung auf den Gegner schießen,

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

und ihn, wenn er selbst keine Distanzwaffe besitzt, erledigen, während er sich nähert.

SCHWINGEN & STOSSEN - Dies sind typische Angriffsformen für Nahkampfwaffen. Nahkampfwaffen haben eine Grundschadensrate und erhalten einen Bonus durch die Kraft Ihrer Figur (die Nahkampfschaden-Statistik) Mit vielen Nahkampfwaffen können Sie Zielangriffe ausführen. Ein Zielangriff kostet Sie einen zusätzlichen AP, steigert jedoch die Wahrscheinlichkeit, daß Sie damit Schaden verursachen. Weiter hinten im Handbuch finden Sie weitere Informationen zu Zielangriffen.

NEULADEN - Für manche Nahkampfwaffen benötigen Sie Energiezellen, eine Art Munition. Wenn der Energiepegel der Waffe sinkt, können Sie ihre Batterie mit dieser Option neu aufladen.

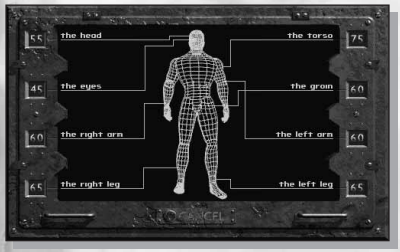
BOXEN - Wenn *OBJEKT1* im Inventar leer ist, können Sie mit den Fäusten angreifen. Je besser Ihre Fertigkeit für den unbewaffneten Kampf und andere Charakterzüge, um so mehr Schaden richten Ihre Schläge an. Angriffe mit Schlägen verursachen Schaden entsprechend der Nahkampfschaden-Statistik Ihrer Figur. Wenn Figuren ihre Fähigkeit für den unbewaffneten Kampf aufwerten, erlernen sie immer härtere Schläge. Für bestimmte Schläge benötigen Sie auch andere Eigenschaften.

TRETEN - *OBKJEKT2* im Inventar muß leer sein, wenn Sie mit Tritten angreifen wollen. Tritte richten größeren Schaden an, kosten aber auch mehr AP. Der Schaden durch Tritte wird durch den Nahkampfschaden modifiziert.
Figuren, die sich auf den unbewaffneten Kampf spezialisieren, erlernen immer bessere Tritte. Sie benötigen auch andere Charakteristiken, um diese besonderen Tritte einzusetzen.

Zielschüsse

Bei den meisten Angriffen

versucht man einfach nur, den Gegner zu treffen. Aber wenn die Figur sich etwas mehr Zeit nimmt, kann sie einen komplexeren Angriff ausführen, die mehr und größeren Schaden verursacht.
Zielschüsse sind nicht bei allen Angriffen möglich. Mit Salvenwaffen oder Waffen, die Explosionsschaden anrichten, können Sie keine Zielschüsse abfeuern, mit den meisten Nahkampfwaffen hingegen schon. Figuren mit der Eigenschaft *Schnellschütze* bekommen das Zielsymbol gar nicht erst zu sehen.
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe in der Schaltfläche für das aktive Objekt, bis das Fadenkreuz unten rechts auf der Schaltfläche erscheint. Mit der linken Maustaste klicken Sie auf die Zielcursor-Schaltfläche. Der rote Cursor erinnert Sie daran, daß es sich hier um einen Zielschuß handelt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Ihr Ziel.



Sie sehen nun ein Fenster mit einem Drahtgittermodell des Ziels und allen einzelnen Körperteilen, die Sie anvisieren können.
Sie können Ihren Angriff auf eines von acht verschiedenen Körperteilen richten. Jedes Körperteil, wie zum Beispiel ein Arm oder ein Bein, ist einfacher oder schwieriger zu treffen. Die jeweilige Trefferchance wird neben der Bezeichnung eines Körperteils angezeigt. Eine Trefferchance von "--" gibt an, daß Ihre Figur keine Aussicht auf Erfolg hat. Der Angriff ist einfach zu schwierig für eine Figur mit diesem Fähigkeitslevel. Klicken Sie auf eine Bezeichnung eines Körperteils, um anzugreifen. Klicken Sie auf die Schaltfläche *ABBRECHEN*, wenn Sie den Zielschuß doch nicht der Mühe wert finden. Der normale Angriff zielt in der Regel auf den Rumpf.
Ein Zielschuß steigert die Wahrscheinlichkeit eines Entscheidungstreffers.

Schaden

Schäden sind das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs im Kampf.

Trefferpunkte - Schäden schlucken TP. Das Ausmaß des Schadens wird immer als TP-Verlust angegeben. Wenn der TP-Stand eines Wesens 0 erreicht, ist es tot. Wenn die Spielerfigur all ihre TP verliert, ist das Spiel vorbei.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Kritischer Treffer - Manche Angriffe sind einfach tödlicher als andere. Beim Angriff wurde vielleicht ein lebenswichtiger Punkt getroffen, oder er wurde mit mehr Elan ausgeführt, oder der Angreifer hat einfach Glück gehabt. Ein kritischer Treffer richtet mehr Schaden an oder hat einen andere unangenehme Wirkung auf den Unglücklichen, der sein Ziel war. Ihre Chance, einen kritischen Treffer zu landen, richtet sich nach Ihrer Statistik *kritischer Treffer* und danach, ob Sie einen Zielschuß ansetzen, sowie nach dem Unterschied zwischen der Fähigkeit des Angreifers und dem vom Computer "gewürfelten" Ergebnis.

Entscheidende Fehler - Es ist durchaus möglich, daß der Angriff so verkorkst wird, daß der Angreifer etwas besonders Blödes macht. Das nennt man dann einen entscheidenden Fehler. Es bedeutet meistens nichts Gutes. Entscheidende Fehler unterlaufen dem Angreifer, und zwar der SF ebenso wie auch allen anderen Wesen.

Gift - Gift ist ein ganz gemeiner Angriff, denn seine Wirkung erfolgt über längere Zeit. Viele Kreaturen können neben ihren normalen TP-Angriffen auch Angriffe mit Gift ausführen. Je mehr Gift eine Figur aufgenommen hat, desto länger dauert es, bis das Gift wieder verschwunden ist, und um so mehr Schaden kann das Gift verursachen. Mehr über Gift erfahren Sie unter Giftwiderstand.

Strahlung - Strahlung ist ein unsichtbarer Angriff. Sie können die Strahlung, die Sie umbringt, nicht sehen. Manche Wesen können außer normalem Schaden auch Strahlungsschäden verursachen. Und Strahlung kann von Ihrem Körper nicht abgebaut werden. Sie brauchen Medikamente oder andere Heilmethoden, um die Strahlung zu bekämpfen. Je mehr Strahlung Sie ausgesetzt waren, um so höher sind Wahrscheinlichkeit und Ausmaß des Schadens. Unter Strahlungswiderstand erfahren Sie mehr über Strahlung.

Bewußtlosigkeit - Dies ist meistens die Folge eines Entscheidungstreffers. Das getroffene Wesen fällt zu Boden und kann nichts tun, bis es wieder zu Bewußtsein kommt. Wie Dauer der Bewußtlosigkeit richtet sich nach der Ausdauer des Wesens.

Tod - Sterben kann man auf zwei Arten: Sie verlieren all Ihre Trefferpunkte, oder Sie werden bewußtlos, wenn Sie von feindlichen Wesen umgeben sind. Von beidem ist abzuraten.

Panzerung

Panzerung ist eine Schutzkleidung, die Angriffe und Schaden von Ihnen abhalten kann.
Eine bessere Panzerung schützt Sie auch vor stärkeren Angriffen. Drei Statistiken beeinflussen Qualität und Schadensresistenz Ihrer Panzerung.

Rüstungsart - Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der die Panzerung den Angriff erfolgreich abwehren kann, meistens, indem Sie den Schuß abprallen läßt. Je höher die Rüstungsart (RA), desto besser die Panzerung. Die AC wird von der Trefferchance des Angreifers abgezogen. Ein Beispiel: Ein Bandenmitglied trägt eine leichte Lederpanzerung mit einer RA von 15%. Der Wüstenaufseher hat eine Trefferchance von 65%, wobei schon alle anderen Modifikatoren berücksichtigt wurden. Seine tatsächliche Trefferchance beträgt nur noch 50%.

Schadensgrenze - Wenn eine gepanzerte Figur getroffen wird, kann die Panzerung den Schaden begrenzen. Der Wert für die Schadensgrenze (SG) wird vom ursprünglichen Schadenswert (wieviel Schaden das Ziel ohne Panzerung nehmen würde) abgezogen. Beispiel: Nehmen wir an, der obengenannte Wüstenaufseher trifft das Bandenmitglied. Sein Angriff erzeugt 20 Schadenspunkte. Autsch! Die SG der Lederpanzerung beträgt 4. Die ersten vier Punkte des Wüstenaufsehers werden abgewehrt, wodurch nur noch 16 Schadenspunkte übrigbleiben.

Schadenswiderstand (SW) - Die Panzerung kann auch die Schadensenergie absorbieren und auf einen größeren Bereich verteilen, wodurch der Schaden verhältnismäßig geringer wird. Der SW bezeichnet den prozentualen Anteil des (nach SG) verbliebenen Schadens, der neutralisiert wird. Beispiel: Um das Bandenmitglied steht es schlecht. Zum Glück hat Lederpanzerung einen SW von 20%, wodurch die 16 Schadenspunkte auf 13 gesenkt werden. Und so wird das berechnet: 16 - (16 x .2 = 3.2 (wird auf 3 abgerundet)) = 13. Die Lederpanzerung hat etwas mehr als ein Drittel des Gesamtschadens abgehalten.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Kampfende

Wenn keine feindlich gesinnten Wesen mehr da sind, endet der Kampf automatisch. Wollen Sie den Kampf jedoch vorzeitig abbrechen, benutzen Sie dazu die Schaltfläche *END COMBAT* auf der Interface-Leiste. Falls Gegner in der Nähe sind, die noch kämpfen wollen, funktioniert die Schaltfläche *END COMBAT* nicht, und Sie haben den Rest Ihrer Runde verschenkt.

Sieg im Gefecht und Plünderung der Toten

Ihre Figur erhält eine bestimmte Anzahl Erfahrungspunkte, je nachdem, wie hart im Nehmen die gegnerischen Wesen waren. Die Anzahl kann groß genug sein, um Ihre Figur zum nächsten Level zu bringen, aber vielleicht müssen Sie Ihre Entdeckungsreise fortsetzen und sich weiteren Herausforderungen stellen.

Sie können auch die Leichen fleddern. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf eine Leiche, oder benutzen Sie das Handlungssymbol Use.

ANHÄNGE

ANHANG 1:

Spielanleitung

In diesem Abschnitt finden Sie eine kurze Einführung in die Spielfunktionen, so daß Sie das Spiel von einer eine günstige Ausgangsposition aus beginnen können. Wir gehen davon aus, daß Sie *Fallout 2* bereits installiert und auf das Symbol *Fallout 2* doppelgeklickt oder das Spiel vom Win95-Startmenü aus aufgerufen haben.

Wenn Sie im Hauptmenü *NEUES SPIEL* wählen, beginnen Sie ein neues Spiel. Klicken Sie zunächst einmal auf die Schaltfläche *ÜBERNEHMEN*, womit Sie Narg auswählen. Narg ist eine kampforientierte Figur, mit der das Spiel am einfachsten begonnen werden kann.

Nachdem Sie vom Stammesältesten Ihre Mission erfahren haben, finden Sie sich vor dem Tempel der Prüfungen wieder. Narg, Ihre Figur, steht auf den Stufen in der Mitte des Bildschirms. Drücken Sie auf F1, wenn Sie Ihre Erinnerung bezüglich der Grundfunktionen und Symbole dieses Bildschirms auffrischen wollen.

Geben Sie Narg eine Waffe, da er ab und zu ganz gerne ein bißchen Aufruhr verursacht. Klicken Sie auf die Schaltfläche INV auf der Interface-Leiste, um Nargs Wundertüte zu öffnen. Narg ist ziemlich arm und besitzt nur einen Speer. Das muß erstmal ausreichen. Ziehen Sie den Cursor zum Speer. Drücken Sie einmal auf die rechte Maustaste, um den Cursormodus zu wechseln. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Speer, so daß Sie ihn näher betrachten können. Drücken Sie nun erneut auf die rechte Maustaste, und der Cursor wird wieder eine Hand. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Speer, und halten Sie die Taste dieses Mal gedrückt. Sie sehen nun, daß der Cursor sich in den Speer verändert. Der Cursor und der Speer sind eins. Ziehen Sie den Speer zum Fach *OBJEKT1*, und lassen Sie die linke Maustaste los. Narg schwingt nun den Speer. Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*, um zum Spiel zurückzugehen.

Bewegen Sie den Cursor zu den Ecken des Bildschirms. Der Bildschirm wird dann gescrollt, so daß Sie mehr von der Karte sehen können. Die Karte ist ziemlich klein. Die einzigen wirklich interessanten Einträge sind der Eingang des Tempels und der Typ, der da südlich von Ihnen steht.

Gehen Sie zum Typen, und reden Sie mit ihm. Mit einem Druck auf die rechte Maustaste wechselt der Cursormodus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Typen, ääh…Wächter. Narg rennt dann zu ihm hin und beginnt ein Gespräch. Auf Seite 63 finden Sie vollständige Informationen über das Sprechen mit computergesteuerten Figuren. Im Moment klicken Sie auf die Zeile "Ich wollte nur mal Hallo sagen…", und verabschieden Sie sich von dem Mann. Wenn Sie den Cursor einen Moment über die CGF ziehen, sehen Sie ihre Kurzbeschreibung auf dem Anzeigebildschirm.

Wechseln Sie zum Bewegungscursor zurück, indem Sie auf die linke Maustaste drücken, und klicken Sie einen beliebigen Punkt im dunklen Eingangsbereichs des Tempels an.

Ein Glück, daß Sie den Speer ausgepackt haben. Ein (ziemlich) gefährliches Tier hält sich in der Dunkelheit des

Tempels verborgen. Bewegen Sie Narg in die Richtung des Skorpions. Gehen Sie nicht zu nahe heran. Warten Sie darauf, daß der Skorpion Sie bemerkt und den Kampf beginnt.

Wenn alles nach Plan verläuft, geht der Skorpion direkt auf Narg zu. Günstig für Narg, schlecht für den Skorpion. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Speerschaltfläche auf der Interface-Leiste. Der Cursor verändert sich in ein Fadenkreuz, und der Skorpion wird markiert. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Skorpion, um ihn anzugreifen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, klicken Sie auf die Schaltfläche *BEWEGUNG BEENDEN*. Wenn Sie treffen, aber den Skorpion nicht töten, drücken Sie auf die linke Maustaste, um den Cursormodus zu wechseln, und entfernen Sie sich vom Skorpion. Wenn Sie ihn getötet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche *KAMPF BEENDEN*. Wechseln Sie zum Aktionscursor (drücken Sie auf die rechte Maustaste, bis der Cursor als Pfeil erscheint), und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die große Tür. Bei dieser Art Aktion wird das betreffende Objekt „verwendet“. Bei einer Tür wird mit dieser Aktion ein Versuch gemacht, sie zu öffnen. Gehen Sie in nördlicher Richtung weiter, und nehmen Sie den ersten Gang rechts. Töten Sie alle Skorpione, denen Sie begegnen. Als Schnelltaste können Sie im Kampf mit der rechten Maustaste klicken, um den Zielcursor aufzurufen. Halten Sie Abstand zu den Monstern, die müssen sich dann viel mehr Mühe geben, um Sie anzugreifen. Narg kann mit seinem Speer bei jedem Spielzug nur einmal angreifen.

Gehen Sie weiter zum Ende des Ganges, bis Sie ein kleines Zimmer erreichen. Benutzen Sie den Topf auf der nördlichen Seite des Zimmers. Ziehen Sie den Beutel mit Heilpuder vom Topf in Nargs Inventar, oder verwenden Sie die Schaltfläche *NIMM ALLES*. Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*, denn sie sind mit dem Plündern des Topfes fertig. Verlassen Sie nun das Zimmer, und gehen Sie weiter den Hauptgang entlang. Erkunden Sie diesen Level, bis Sie an ein weiteres großes Tor nach Norden kommen. (Wenn Sie schneller vorankommen wollen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie für die Bewegung klicken. Hierdurch rennt Ihre Figur, anstatt zu gehen.)

Wie Sie sehen, ist dieses Tor abgeschlossen. Sie müssen das Schloß knacken. Klicken Sie auf die Schaltfläche *KÖNNEN-LISTE*, und wählen Sie *Dietriche*. Der Cursor verändert sich in einen gelben Zielcursor. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Tor, so daß ein Versuch gemacht wird, das Schloß zu knacken. Benutzen Sie die Schaltfläche *KÖNNEN-LISTE* immer wieder, bis Sie das Schloß geknackt haben.

Wo dieser nächste Gang weiter wird und sich öffnet, ist er voller Fallen. Bewegen Sie sich langsam durch dieses Gebiet. Wenn Narg eine erhöhte Platte erblickt, haben Sie den Auslöser einer Falle gefunden. Gehen Sie langsam zur westlichen Seite des Gangs, und gehen Sie danach vorsichtig nach Norden. Treten Sie nicht auf irgendwelche Auslöser von Fallen.

Wenn Narg verletzt wird, entweder von den Skorpionen oder durch die Fallen, öffnen Sie das Inventar, und wenden Sie das Heilpuder an. Dazu drücken Sie auf die rechte Maustaste, um den Cursormodus „Inventar-Aktionscursor“ zu aktivieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Heilpuder, und halten Sie die Taste gedrückt. Sie sehen nun eine Reihe von Symbolen. Während Sie die Maustaste gedrückt halten, bewegen Sie die Maus abwärts, um die aufgehaltene Hand auszuwählen (das

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Anwendungssymbol). Lassen Sie die Maustaste anschließend los. Narg mampft das Puder und fühlt sich danach gleich viel besser.

Von hier aus sollten Sie Narg den Tempel weiter erkunden lassen. Gehen Sie weiter, töten Sie alle feindlich gesinnten Tiere auf Ihrem Weg, und benutzen Sie Ihre Fertigkeiten und Ihren Verstand, um alle anderen Hindernisse zu überwinden.

Viel Glück!

Haupt-Programmierer
Jesse Reynolds

Programmierer
Chris Jones
Nick Kesting
Robert Hertenstein 2
Thomas French
Chris Holland
Dan Spitzley

Zusätzliche Programmierung
Tim Cain
John Price

Film Technologie
Paul Edelstein

Installierungsroutine/Autoplay
Darren Monahan

KUNST

Haupt-Künstler
Gary Platner
Tramell Ray Isaac

Künstler
Robert Collier
Jeff McAteer
Brian Menze
Scott Rodenhizer

Zusätzliche Künstler
Aaron Brown
Peter Kroko
Michael Sean McCarthy
Chad Moore
Eddie Rainwater
Justin Sweet
Vance Kovacs
Tim Donley

Interne Künstler
Charles M. Gregory
Daniel Jacobs
John Jacobs
Karel Jacobs
Christopher Jones
Benc Orpak
Adoni Torres

Original Spielgrafiken
Jason Anderson
Leonard Boyarsky
Michael Dean
Sharon Shellman

DESIGN

Haupt-Designer
Feargus Urquhart
Matthew J. Norton

Designer
Jason G. Suinn
John Deiley
Chris Avellone
David "Zeb" Cook
Dave Hendee
Colin McComb

Technisches Design
Scott Everts

Level Designer
John Deiley
Scott Everts
Jason G. Suinn

Zusätzliches Design
Robert Hertenstein 2
Nick Kesting
Fred Hatch

Dialog-Design
Mark O'Green

Original Spiel Design
Tim Cain
Leonard Boyarsky
Jason Anderson
Jason Taylor
Scott Campbell

Spezial Design Spiel System
Chris Taylor
Tim Cain
Jess Heinig
Feargus Urquhart

PRODUKTION

Produktionsleitung
Feargus Urquhart

Produktion
Eric Demilt
Feargus Urquhart

Produktionsassistenten
Fred Hatch
Douglas Avery

Produktionsleitungsassistent
Jeremy Barnes

LOKALISIERUNG

Internationaler Produkt Manager
Tom Decker

Zusätzliche Übersetzungen/QS
Michael "Balou" Esser (Deutsch)
Marina Bermon (Französisch)

Übersetzungen und Audio
SDL International, England
Sound Produzenten: Vikki Hollings,
Ben Jones
Sound Ingenieur: Linda Clinker
Direktor: Stephane Cornicard

QUALITÄTSSICHERUNG

Qualitätssicherungsleiter
Chad Allison

QS-Management
Steve Victory

PC-Version Projekt-Leiter
Greg „Moose“ Baumeister
Steve McLafferty
Darrell Jones

PC-Version Haupt-Tester
Dennis Presnell
Chad Nicholas

PC-Version Tester
Ed Hyland
Dany Martinez
WR Saunders
Rodney Smith
Tony Piccoli
David Maldonado
Dan Levin
Eric Pribish
Scott Warner
Derek Johnson
Tim Anderson
Primo Pulanco
Jeremy Ray
Jeremy Seely
Henry Lee
Scott Humphreys
Michael „Balou“ Esser

QS Technische Leitung IS
Frank Pimentel

Haupttechniker
Bill Delk

Kompatibilitätstechnik
Derek Gibbs
John Parker
Ed Robles
Louie Iturzaeta

AUDIO

Sound Design
Paul Menichini
Tim Walston

Film Musik Design
David Farmer

Film Re-Recording Mixing
Charles Deenen

Mixed in Dolby [TM] Surround in
den Interplay Audio Studios

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Verantwortlich für Audio
Gloria Soto

Zusätzliches Sound Design
Larry Peacock
Weddington
EFX
Eight Ball Sound
Charles Deenen

Musik
Mark Morgan
für
Four Bars Intertainment
und
Rick Jackson

Ihre Stimmen Haben Gegeben

W. Kahler
Harold
Sprecher

M. Hulsman
Hakunin
Sulik

S. Boje
Myron
Kampf Offizier

G. Thoma
Lynette

E. Redman
Ausbildungsoffizier

A. Andris
Tor Wächter

B. Kahn
Die Ältere

C. Contes
Tandi

S. Grothgar
Marcus
Frank Horrigan

T. Wesel
Der Präsident

VIDEO

Video Service ausgeführt durch
Dave Cravens
Stephen Miller
Bill Stoudt
Dan Williams

MARKETING

Marketing Direktor
Paul Sackman

Marketing Manager
Mike Markin
Greg Peterson

Zusätzlicher Marketing Manager
Greg Bauman

PR Manager
Krys Card

Koordination
Thom Dohner
Paul Naftalis

"A KISS TO BUILD A DREAM ON"
Performed by Louie Armstrong
Courtesy of GRP Records
Under license from UNIVERSAL
MUSIC SPECIAL MARKETS

"A KISS TO BUILD A DREAM ON"
Written by Bert Kalmer, Harry
Ruby and Oscar Hammerstein II
(C) 1935, 1951 renewed 1963,
1979 METRO GOLDWYN MAYER,
INC.
Rights assigned to EMI
CATALOGUE PARTNERSHIP
All Rights Controlled and
Administered by EMI MILLER
CATALOG INC.
All Rights Reserved.
International Copyright Secured.
Used by Permission.

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

WARNUNG: Kopieren, Duplizieren und Reproduktion ist unter Strafe verboten und dieses Programm oder auch nur ein Bestandteil, darf nur mit schriftlicher Erlaubnis des Copyright Inhabers erfolgen.

Dankeschön an:
(Dave H.) The Unwashed Villagers, the Dyer Family, Jamba Juice, The Tick, SoutAPark; (Chris A.) my "pal," Thuy Dang, Eileen Suh and Ma and Pa Avellone; (t.ray) my mother, my father, my son and my brother and to all of my adoring fans for buying this game; (Rob H.) Becky Warner and Billie Ryder; (Matt N.) Meine DieMonika und der Kater; (Jesse R.) "To Dad, you were an inspiration all my life. I miss you always."

Ein Super-Duper Dankeschön an:
Die Mitglieder der Fallout und Fallout 2 Nachrichten Bretter (BBS). Vielen Dank für eure Kommentare, Anregungen und vieles mehr!
Dem Interplay Video Raum, für seine unerschöpfliche Arbeit an vordester Front!

Fallout 2 ist ein Produkt von Interplay Productions,
Team Fallout 2, der Buchstabe Q und die Nummmern 42 und 20.

ANHANG 3:

Technische Unterstützung

Falls bei der Installation oder dem Spielbetrieb Probleme auftreten, führen Sie bitte zunächst die folgenden Schritte aus:

1. Lesen Sie die Readme-Datei auf der CD.

2. Schreiben Sie sich den Wortlaut jeglicher Fehlermeldungen auf.

3. Besuchen Sie die Interplay-Website unter http://www.interplay.com. Dort finden Sie Einzelheiten zu uns bekannten Problemen, Updates und Patches.

4. Rufen Sie das Kundendienst-Team von Interplay Europe an:

   +44 (0)1628 423723

Bei manchen Problemen müssen wir Sie an den Vertreiber Ihrer Hardware verweisen.

So erfahren Sie mehr

Das Neueste zu unseren Produkten bietet Ihnen die Interplay-Website unter
http://www.interplay.com.

Spiele, Bücher und Geschenkartikel erhalten Sie von unserem Direktversand, den Sie unter der Telefonnummer +44 1628 423723 erreichen.

Sie können sich auch unter den folgenden Adressen an uns wenden:

E-Mail:
Europe@interplay-uk.com

Fax:
+44 (0)1628 423 777

Oder schreiben Sie an:

Customer Services
Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor
Harleyford
Marlow
Buckinghamshire
SL7 2DX
GB

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

ANHANG 4:

Garantie

Falls an diesem Produkt Mängel auftreten, erhalten Sie von Interplay kostenlosen Ersatz. Schicken Sie uns dazu das Produkt mit beiliegendem Kaufnachweis und Rückporto zu.

Ersatzdienst für die Lebensdauer des Produktes

Falls die CD oder das Speichermedium durch unsachgemäße Benutzung oder durch Verschleiß beschädigt wird, schicken wir Ihnen nach Erhalt des beschädigten Mediums sowie eines Schecks oder einer Überweisung über £5 (Pfund Sterling) zur Deckung der Unkosten für das Medium, Porto und Verpackung einen Ersatz zu.

Interplay haftet nicht für Begleit- oder Folgeschäden.

Ihre gesetzlichen Rechte werden dadurch nicht beeinträchtigt.

Bitte schicken Sie defekte Produkte an:

Customer Services - Returns
Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor
Harleyford
Marlow
Buckinghamshire
SL7 2DX
GB

Software-Lizenzvereinbarung

Das beiliegende Softwareprogramm wird von Interplay zu den untenstehenden Bedingungen und ausschließlich zum privaten Gebrauch an den Kunden lizenziert. Durch das Öffnen dieser Packung oder den Gebrauch der beiliegenden CD erklären Sie Ihr Einverständis mit diesen Bedingungen. Interplay gewährt Ihnen hiermit eine nicht-exklusive Lizenz zur Benutzung der beiliegenden Sofware und des Handbuches gemäß der im Software-Lizenzabkommen aufgeführten Bedingungen (Bitte lesen Sie dazu die Readme-Datei.).

Kopieren verboten

Diese Software und das Handbuch sind urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte sind Interplay Productions vorbehalten. Es gilt das Urheberrecht in bezug auf Computersoftware. Sie dürfen lediglich eine einzige Sicherungskopie der Software erstellen. Verleih, Weiterverkauf, Vermietung, Weitergabe, Sublizenzierung oder anderweitige Übertragung der Software (oder jeglicher Kopien) ist nicht gestattet. Das Modifizieren, Adaptieren, Übertragen, Weiterverwenden des Codes, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitiges Rückentwickeln oder Entnehmen des Source Codes jeglicher Teile dieser Software sowie darin enthaltener Elemente ist sowohl Ihnen als auch Dritten untersagt.

Hinweis

Interplay Productions behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

ANHANG 5:

Interplays Website

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten. Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web-Seiten immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unseren Web-Seiten! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!”

Brian Fargo
C.E.O.
Interplays World Wide Web-Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.
Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen.

So erreichen Sie uns
Geben Sie in Ihrem Browser ein:
www.interplay.com

ODER BESUCHEN SIE:
www.interplay.com

www.blackisle.com

ANHANG 6:

Schnelltasten

Im Spiel

A	Angriff - Kampfbeginn
C	Figurenbildschirm
I	Inventar
P	PIPBoy 2000 Hauptbildschirm
Z	PIPBoy Wecker
O oder ESC	Optionen
B	Zw. aktiven Gegenständen umschalten
M	Mausmodus wechseln
N	Modus des aktiven Gegenstands wechseln
S	Können-Liste
1	Schleichen einsetzen
2	Dietrich-Fähigkeit einsetzen
3	Stehlen einsetzen
4	Fallen-Fähigkeit einsetzen
5	Erste-Hilfe-Fähigkeit einsetzen
6	Arzt-Fähigkeit einsetzen
7	Wissenschaft-Fähigkeit einsetzen
8	Reparieren-Fähigkeit einsetzen
?	Datum und Zeit anzeigen
<	Gegen Uhrzeigersinn drehen
>	Im Uhrzeigersinn drehen
Leertaste	Kampf: Spielzug beenden
Eingabetaste	Kampf: Spielzug beenden
Eingabetaste	Nicht im Kampf: FERTIG
TAB	Kartenansicht
POS1	Bildschirm auf PC zentrieren (Spielansicht)

Im Inventar

POS1	Anfang der Liste
ENDE	Ende der Liste
<	Einen Bildschirm weiter
>	Einen Bildschirm zurück

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Systemschnelltasten

-	Helligkeit reduzieren
+	Helligkeit erhöhen
F1	Hilfe
F2	Lautstärke senken
F3	Lautstärke erhöhen
F4 oder STRG-S	Spiel speichern
F5 oder STRG-L	Spiel laden
F6	Schnellspeichern
F7	Schnelladen
F10 oder STRG-X	Zurück zum Hauptmenü
F12	Screenshot speichern
STRG-P	Pause

Tasten zur Figurbearbeitung

Tabulatortaste	Fenster wechseln
Pfeiltasten	Innerhalb des Fensters verschieben
+	Addieren
-	Subtrahieren

$50.00 STRAFE BEI PRIVATER VERWENDUNG

Interplay Productions Ltd. Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,
Marlow, Buckinghamshire SL7 2DX u.k.

Fallout 2: A Post-Nuclear Role Playing Game. 1998 Interplay Productions. All rights reserved. Fallout, Interplay, and the Interplay Logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.